únor 2002 5. ROZDÁVÁME GAMECUBY VÍCE UVNITŘ

69,- CZ . 99,- SK PS2 . PC . GAMECUBE . PLAYSTATION . GAMEBOY . XBOX . DREAMCAST . N64

XGEN

WWW.XGEN.CZ LAST TEMPTATION

PÁN PRSTENŮ

Vítejte v zemi Mordor, kde se snoubí šero se šerem...

WIPEOUT FUSION



Adrenalin, endorfin, feisar

STROJE, KTERÉ NEUSPĚLY

Herní mašiny, co to už mají za sebou

JAK & DAXTER

Jak je těžké být Daxterem

HEADHUNTER

Jack Wade na stopě organizovaného zločinu



TOP 5



konzolových her loňského roku + vize



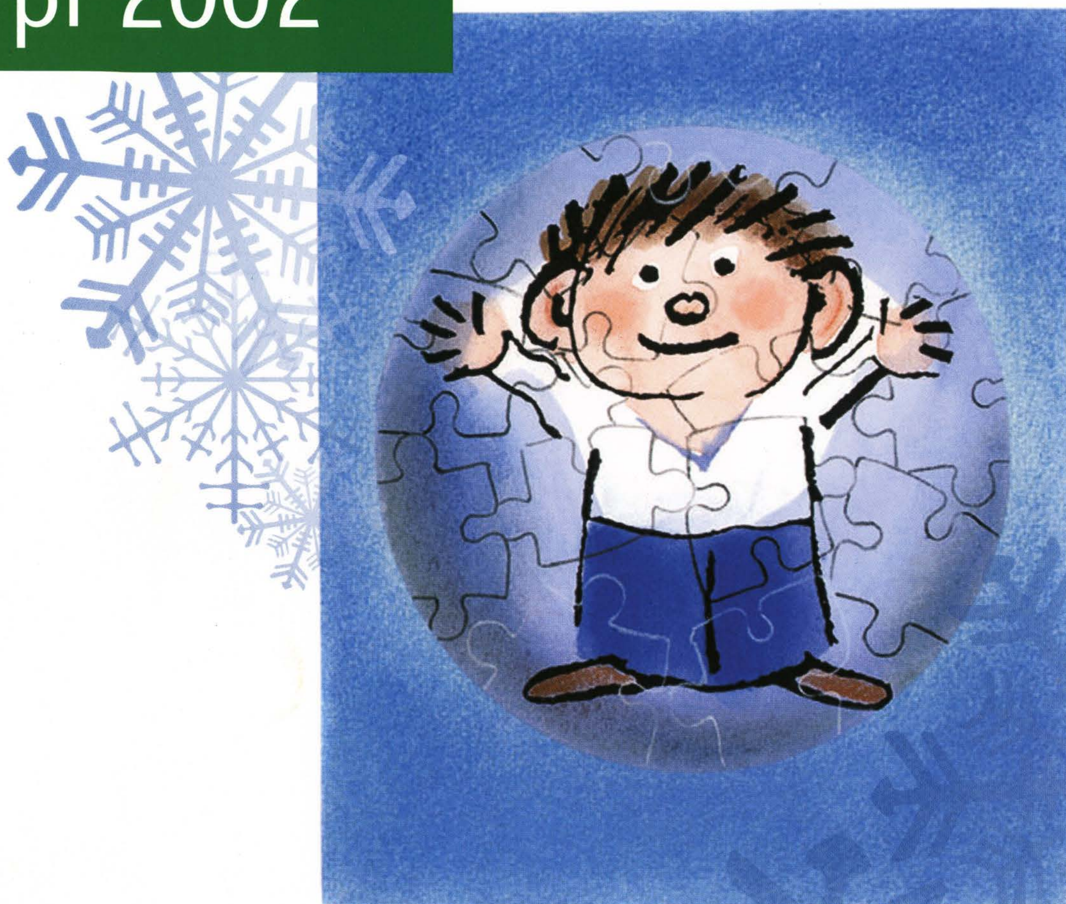


PLAKÁTY



Náš průřez historií bojového žánru je jak úder otevřenou dlaní **BOJOVKY**

pf 2002



Nadace Naše dítě děkuje všem společnostem a laskavým občanům, kteří v průběhu roku 2001 podpořili naši činnost a přispěli mnoha projektům na ochranu dětí. Vážíme si Vaší důvěry a věříme, že i nadále budeme společně pomáhat ohroženým dětem.

Z projektů, které Nadace Naše dítě v průběhu roku 2001 realizovala nebo se na nich podílela, nám dovolte jmenovat ty nejvýznamnější:

- **Celostátní Linka bezpečí** – nepřetržitá bezplatná linka určená dětem v tísni **0800 155 555**
- **Krizové centrum** – bezplatné odborné psychiatrické, psychologické a sociálně právní služby pro dětskou klientelu a jejich rodiče v krizových situacích
- **Rodičovská linka** – bezplatná pomoc dospělým při řešení problémů s dětmi a jejich výchovou
- **Kampaň proti citovému týrání dětí** – na jaře roku 2001 tato kampaň „objela" v dopravních prostředcích celou Českou republiku
- **Slabikář dětských práv** – Nadace Naše dítě vydala tento slabikář, aby přiblížil školákům veselými obrázky jejich práva v souladu s Úmluvou o právech dítěte – slabikář byl zdarma věnován všem základním školám
- **Podpora dětských domovů**
- **Osvěta a snaha o změnu legislativy ochrany dětí v České republice**

Do roku 2002 přejeme všem našim dárcům hodně zdaru a spokojenosti!

Jménem Nadace Naše dítě

Zuzana Baudyšová, ředitelka nadace



Nadace Naše dítě, Ústavní 91/95, 181 00 Praha 8, tel./fax: 02/8542656, 02/8554031

bankovní účet: ČSOB, a. s., Praha 8, číslo účtu: 3300033/0300, e-mail: nasedite@nasedite.cz, internet: www.nasedite.cz

tiráž

2001, 2002 © XGEN, LAST TEMPTATION.
Vydavatelství:
LYNX MARKETING s. r. o.
(Quest Publishing)
Hybernská 20, 110 00 Praha 1

Adresa redakce:
XGEN, Hybernská 20, 110 00 Praha 1

Šéfredaktor:
Pavel Žďárek
tel.: +420 2 84 000 185
(pavel.zdarek@xgen.cz)

Art director:
Vítězslav W. Gric
(sakra@xgen.cz)

Asistenka art directora:
Klára Sádlová
(klara@xgen.cz)

Externí spolupracovníci:
Jan Doležel (jan.dolezel@xgen.cz)
Michal Brzák (michal.brzak@xgen.cz)
Jan Spáčil (jan.spacil@xgen.cz)
Tomáš Haluza (tomas.haluza@xgen.cz)
Ondřej Pessr (ondrej.pessr@xgen.cz)
Pavel Hacker (pavel.hacker@xgen.cz)
Jiří Forman (jiri.forman@xgen.cz)
Petr Havlíček (petr.havlicek@xgen.cz)
Tomáš Laskovský (tomas.laskovsky@xgen.cz)
Jiří Švejcar (jiri.svejcar@xgen.cz)
Jan Lysý (jan.lysy@xgen.cz)
Martin Mastný
František Fuka
EvilMind
Mr. Cash Flow (cash.flow@xgen.cz)

XGEN on-line:
www.xgen.cz

Web design:
Vítězslav W. Gric
(sakra@xgen.cz)

Project manager:
Martin Klimeš
(martin.klimes@xgen.cz)
tel.: +420 2 84 000 114
fax: +420 2 84 000 101

Inzerce:
Robert Seidl
(robert.seidl@xgen.cz)
tel.: +420 2 84 000 107
fax: +420 2 84 000 101

Distribuce:
UDT, Transpress, MediaPrint & Kapa, PressMedia

Předplatné:
SEND
(send@send.cz)
Antala Staška 80, 140 00 Praha 4
tel.: +420 2 61 00 66 51-53

Tisk:
HELMA v.o.s.
Opletalova 40, 110 00 Praha 1

Podávání novinových zásilek nepovolila Česká pošta, s. p.

Registrační číslo:
MK ČR E 12885

ISSN: 1213-5658

Cena: 69Kč / 99Sk

Vychází měsíčně.

Toto číslo vychází: únor 2002



Vážení čtenáři,

děje se zvláštní věc. Já tento úvodník píšu v roce 2001, zatímco vy ho čtete v roce 2002. Jak je to možné? Nevím. Ale stává se to pořád. Napíšete úvodník v květnu a on vyjde v časopise v červnu. Patrně jde o nějakou trhlinu v časové kontinuitě – nechám to prošetřit agenta Eddieho.

Ale zpět k těm důležitějším věcem, než jsou záhady cestování v čase. Je tu nový Xgen, který je zatraceně tlustý (moc baštil vánoční cukroví, mrška). Doufám, že se i vám bude zdát tlustý nejenom vizuálně, ale i informačně, protože jsme se opravdu snažili, aby tohle novoroční číslo přineslo do vašich mozků (ze svých stránek skrze oči) nějaké ty svěží a zajímavé informace, které vás donutí říct si: „Ti jsou ale šikovní."

Tohle číslo Xgenu, které právě držíte ve svých pazourách (máte na nich rukavice od Ježíška?), dalo opravdu hodně práce – nejenom proto, že je o dalších 16 stran tlustší, ale také proto, že v něm jsou nové rubriky. Bezpochyby s radostí (také jste si to hodně přáli a sliby se přece mají plnit aspoň v lednu, když to nevyjde o vánocích) kvitujete recenze. Rubrika Burn.Out prošla Silvestrovskou mutací a nyní je skutečně tím, za co ji většina z vás od počátku považovala – sekcí plnou recenzí. Větší prostor jsme dali i rubrice preview. Nebudu tu detailně popisovat, co všechno na následujících stranách najdete (od toho je přeci jenom obsah alias navigace), jen vás upozorním na rozšířenou filmovou sekci a v ní vévodící hit – film *Pán prstenů*.

Co ještě dodat? Opravdu mě nic nenapadá. Možná by tedy nebylo od věci poděkovat všem, kteří v nás začali věřit, kupují nás a především čtou. Díky za všechny ty dopisy a telefonáty. Je to opravdu příjemné vědět, že svoji práci neděláte zbytečně. Samozřejmě, že kromě oslavných dopisů velebících naše úsilí, schopnosti, plodnost, potenci, potenciál a polystyrén (cože?), si neméně vážíme těch kritických, které jsou sice hodně protivné ve svém hnidopišství a malicherných poznámkách, ale většinou daleko více pomáhají korigovat směr, kterým by se měl Xgen pohybovat.

A to bude asi pro dnešní začátek časáku aka magáče, či jak lze tento megaplátkoidní hybrid nestandardního formátu nazvat, vše. První Xgen roku 2002 vyletěl na stánky a ke svým čtenářům jako dobře odpálený špunt lahve chlazeného a řádně protřepaného šampaňského. Snad vám nevyrazil natolik dech (či oko), abyste to do příštího měsíce nerozdýchaly. Chystáme pro vás další várku nových her, filmů, hudby a především snad zábavy. Hraní je o zábavě, na to by se nemělo zapomínat. Pokud se vám tohle číslo (ne)líbí, věřte, že práce na vylepšování pokračují. Nehodláme ustrnout ve vývoji. Jak říká jedna reklama na nejmenovaný alkohol: Keep Walking. Takže čtěte Xgen za pochodu, nestavíme. Příští stanice: březnový XGEN.

Ještě jednou hodně úspěchů v novém roce

Přeje za redakci Xgenu

Pavel Žďárek
šéfredaktor

P.S.: Ještě několik poznámek. Letošní první číslo Xgenu vychází s drobným zpožděním. Důvodem je vyrovnání harmonogramu. Všem našim předplatitelům však za čekání posíláme malou náhradu – tričko Xgen.

A poslední poznámka se týká ceny. Více stran nás donutilo zvednout cenu. Pro ty z vás, kteří si Xgen předplatili v minulém roce se samozřejmě nic nemění. Nová cena Xgenu je 69,- Kč.

kupón

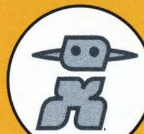
Objednávám předplatné časopisu Xgen od čísla:

○ roční za 659 Kč ○ půlroční za 329 Kč
○ tričko XGEN za 199,- Kč + poštovné

Titul | Jméno | Příjmení
Organizace
Ulice
PSČ | Město
Tel | Email

Konzole:

Platbu provedu
○ složenkou
○ fakturou, v tom případě uveďte IČO | DIČ
○ prostřednictvím SIPO, v tom případě uveďte spojovací číslo



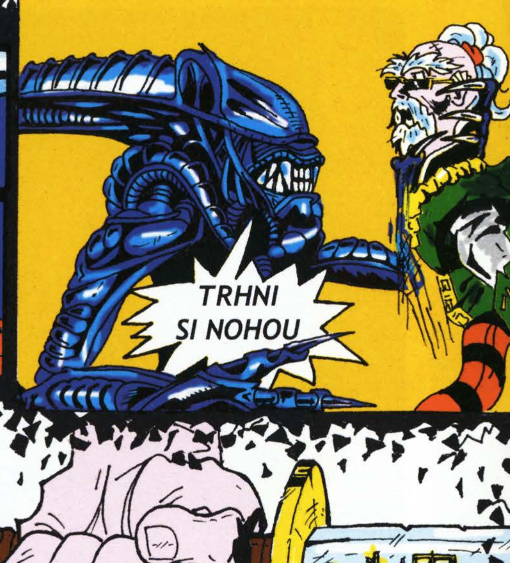
Objednávky přijímá firma SEND Předplatné, Antala Staška 80, P.O.Box 141, 140 00 Praha 4, tel.: 61006651-53, fax: 02/61006563, SMS: 0605 202 115, E-mail: send@send.cz, www.send.cz.











XGENMIX No.4: PODLOŽKA
Scénář: Ondřej Pessr, Pavel Žďárek, Kresba: McMagic

CO JE NOVÉHO?

V tomto čísle se poprvé rubrika Burn.Out stává skutečnou recenzní rubrikou a jako taková má u sebe zbrusu nové hodnotící tabulky. Jak fungují, co ukazují – to všechno vám ve zkratce demonstrujeme na tomto místě.

NOVÉ RUBRIKY

Mezi novými rubrikami v tomto čísle se objevily i tyto:

ONLINE – rubrika zabývající se internetem, online hrami a vším, co s tím lze spojit. V tomto čísle startujeme seriálem o způsobech připojení.

BURN.OUT – konečně se nám zrodila recenzní rubrika se skutečnými recenzemi. Jmenuje se po svém „katalogoidním" předchůdci Burn.Out a doufáme, že se vám bude líbit.

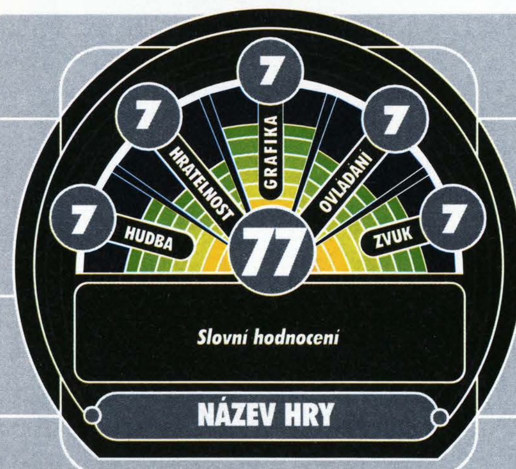
RETRO – vcelku oblíbená rubrika. Staré dobré pecky se představují v plné kráse svých mnoha let, aby ukázaly, že pořád mají co nabídnout.

INSTRUCTION – rubrika návodů. Začínáme stylově jednou z nejlepších her pro N64.

FILM – prostor pro film se nám rozšířil. Kromě recenzí vás nyní čekají novinky a preview očekávaných snímků.

TEKNOLOGY – trocha těch moderních technologií nemůže nikdy uškodit. Pohled do světa digitálních fotoaparátů, kamer, projektorů, DVD a MP3 přehrávačů, auta řízená počítačem – prostě na co si vzpomenete.

PURGATORY – velice žádaná rubrika dopisů čtenářů. Takže pište, autory vylosovaných dopisů odměňujeme pěknými dárky.



CELKOVÉ HODNOCENÍ
(číslo uprostřed) má své dílčí faktory, které jsou hodnoceny na stupnici od 1 do 10, přičemž 10 je nejvíc. Číslo uprostřed je v procentech, a 100 % značí, že jde o naprosto nejšpičkovější hru, která kdy vznikla.

HUDBA – hodnotí se nápad a zpracování hudebního motivu.

HRATELNOST – jak se hra hraje. Zda je návyková nebo zda naopak je těžké se k ní vůbec podruhé vrátit. Na hratelnost má vliv originalita, obtížnost a celkový nápad (příběh, postavy, zpracování).

GRAFIKA – tento faktor je asi každému jasný. Hodnotí se grafický vzhled, nápad a také animace.

OVLÁDÁNÍ – sleduje se jednak způsob, jakým se hra ovládá a také obtížnost tohoto ovládání. Ovládání může kazit dojem ze hry velice výrazným způsobem, přestože hra sama o sobě může být velice dobře hratelná.

ZVUK – hodnotí se ozvučení hry – ruchy, dialogy.



NAVIGACE

VÝSLEDKY SOUTĚŽE Z DRUHÉHO ČÍSLA SPOLEČNOSTI Q-SHOP A. S. A MAGAZÍNU XGEN

Odpovědí přišlo opět mnoho. Děkujeme za projevený zájem a tady jsou tři výherci krásných plyšových zvířátek.

Přejeme příjemné mazlení!

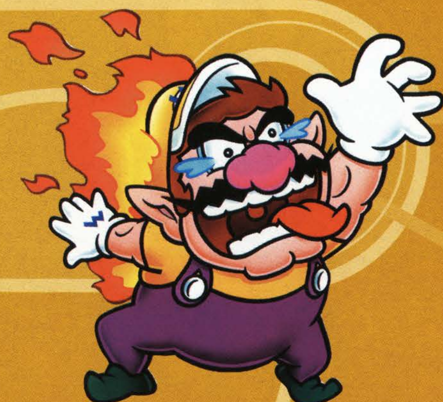
1. místo – Obří želva Oly
Josef Pelikán,
Nové Město na Moravě

2. místo - Brutální prase Břéťa
Regina Tumorová,
Praha

3. místo - Líný hroch Lucius
Ivan Schiler,
Domažlice



OHLÉDNUTÍ ZA KONZOLOVÝM ROKEM 2001 VIZE NA NEMÉNĚ KONZOLOVÝ ROK 2002



TOP5

Další rok uběhl jako voda a my vám přinášíme článek, ve kterém se ohlédneme za rokem 2001 a také vám něco povíme o chystaných hrách v roce 2002.





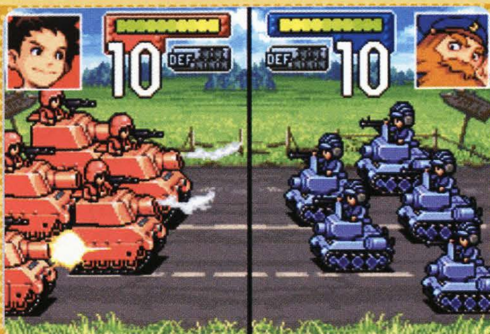
Rok 2001 byl pro celý konzolový trh, ať už v zahraničí nebo u nás, velice plodný. Nejprve Sega oznámila, že zastavuje výrobu Dreamcastu a posléze zlevnila zbylé Dreamcasty až na 50 dolarů za kus. Nintendo uvedlo na trh v jednom roce 2 konzole. První z nich, kterou si můžete koupit i u nás je Game Boy Advance, což je nástupce Game Boy Color. Druhou je pak Gamecube, který se zatím prodává jen v Japonsku a USA. Pro ty, co ještě neslyšeli o GC, jen krátce připomenu: Jde o super moderní a výkonnou konzoli, která má za médium 8 cm disky a u nás by se měla prodávat od března 2002, ale nejspíše se zahájení prodeje přesune na podzim 2002. Přesný popis hardware a další informace najdete v předchozích číslech našeho časopisu. U společnosti Sony a její PSone a PS2 se toho moc nového neudálo. Snad jen posílení postavení na trhu s PS2 a konečně vydání nějakých pořádných her, které ukazují něco málo z výkonu PS2. Jako nováček na trhu s konzolemi je tu Microsoft se svým Xboxem, který uvedl na americký a japonský trh. Bohužel u nás bude k dostání až v březnu 2002, potažmo na podzim 2002. Tak to bychom měli něco na úvod a teď se pustíme do TOP 5 pro jednotlivé konzole.



Jak už jsme zde zmiňovali, GBA je novinkou na světovém i našem trhu a tak se vývoj her na tento handheld teprve rozjíždí. (Co se týče hardware specifikací GBA, tak ty můžete najít v prvním čísle našeho časopisu.) Ale i přesto na GBA už vyšly některé zajímavé tituly různých žánrů. A těch nejlepších pět si tu nyní představíme.

1. GT Advance Championship Racing (MTO Inc.)

To jsou naprosto skvělé závody aut. Pokud jste měli někdy čest si zahrát *Gran Turismo* na PSone/PS2, tak budete mít velmi dobrou představu, jak tato hra vypadá, protože se v podstatě jedná o její přenosnou verzi. Je až neuvěřitelné, co se všechno dá vměstnat na tak malý cartridge, neboť zde najdete 45 aut a každé má svoje odlišné chování na silnici a 32 tratí a ve směs každá jiná. Takže pokud patříte do automobilové kategorie hráčů, tak tohle je hra pro vás. Prostě nádhera.



2. Advance Wars (Intelligent Systems)

Japonská tahová strategie. Obecně vzato japonských her, které jsou přeloženy do angličtiny, a teď mám na mysli především RPG a tahové strategie, je na všechny platformy velice málo. Když se ovšem nějaká firma rozhodne přeložit svůj produkt, a tak ho poskytnout i širší veřejnosti, potom to stojí za to. A *Advance Wars* nejsou výjimkou. Naprosto úžasná tahová strategie podobná *Battle Isle*, ale v manga provedení. Najdete zde neuvěřitelných 114 map, a pokud vám to nebude stačit, je zde ještě editor map.



3. Doom (David A. Palmer Productions/id software)

Asi nejznámější hra v dějinách počítačové zábavy vůbec. Doufám, že nemusím tuhle FPS snad nikomu představovat. *Doom* byl převeden snad na všechny konzole/počítače, na které si vzpomenete (Genesis, Snes, ZX Spectrum, Amiga) a teď k nám dorazil i v přenosné verzi. Netřeba se zde dlouze rozepisovat nad tím, jak se *Doom* nádherně hraje a kdesi cosi, protože autoři ho vzali a prostě a jednoduše ho tak, jak byl, předělali na GBA. Je skoro na pixel identický s originálem. Hrajete Doomovky? Tak na co ještě čekáte?



4. Golden Sun (Camelot Software Planning)

Pravé a nefalšované RPG se vším, co k RPG patří. Jak jsem se tu již zmiňoval u *Advance Wars*, tak i *Golden Sun* je japonská hra a i ona byla přeložena do angličtiny a i ona je jednou z nejlepších nejaponských RPG her. Najdete zde úchvatný příběh, který navíc podporuje božská grafika a celé to ještě umocňuje skvělá hudba. A ještě tu je jedna věc a tou je, že celá hra je navržená tak, aby jí mohli hrát i hráči, kteří nikdy RPG nehráli. Celé ovládání je tak intuitivní, že si na něj rychle zvyknete a budete *Golden Sun* smažit až do padnutí.



5. Wario Land 4 (Nintendo)

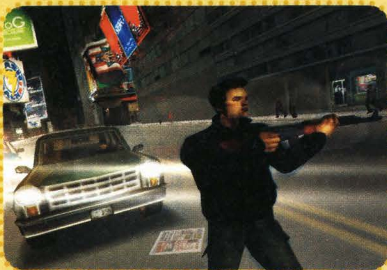
Plošinovka s RPG prvkami. Jak by se na první pohled mohlo zdát, že hra nebude nic moc, když už se jedná o 4 pokračování, tak to zde neplatí. Tento nový díl hry s Wariem je skvělý. Autorům se podařilo odpoutat od předešlých dílů, a tak do hry přinesli spoustu nových nápadů a vylepšení. Z toho plyne, že se zase budete dobře bavit.

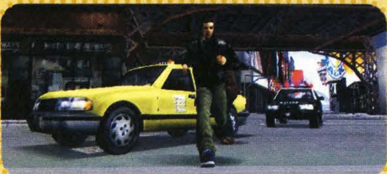
Tak to bychom měli ohlédnutí za minulým rokem, a teď se podíváme, co nás čeká v tomto roce a na co se můžeme těšit. Určitě všechny příznivce bojovek potěší, že na GBA vyjdou hry jako *Mortal Kombat* nebo *Tekken*. Jak si ale jejich konverze povede, na to si budeme muset ještě nějakou dobu počkat. Dále se můžeme těšit na *Sonic the Hedgehog Advance*, na *GTA 3*, na nějaké další FPS jako *Dark Arena*, *Duke Nukem* nebo *Ecks vs. Sever*, na *Defender of the Crown* (stará strategická hra z dob Robina Hooda) a nebo na adventuru *Broken Sword: Shadow*, a tak bych mohl pokračovat dál a dál. Necháme se tedy překvapit, co nám tento rok přinese, ale už tě vím jistě, že toho bude dost a pár kvalitních her se mezi tou záplavou her určitě najde.

Michal Brzák



SONY PLAYSTATION 2











Dřív než vám představíme pět bestovek, které ze sebe PS2 za loňský rok dostala, nebude od věci ujasnit si pár věcí. Zapomeňte na objektivitu, chcete-li číst utopii, sáhněte po Marxovi, protože tady ji nenajdete. Výčet pěti nejlepších her nebude výčtem pěti skutečně nejlepších her, bude to pouze výčet našich nejoblíbenějších her (resp.mých nej) z těch, které jsme měli tu čest za poslední rok na PS2 hrát. Žalostně krátký výčet, ve kterém se žel nedostane na všechny, které by si to zasloužily, čímžto se hluboce alespoň omlouváme především novátorské *Shadow of Memories*, vynikajícímu *Tony Hawkovi 3*, famóznímu *Soul Reaverovi 2* a především šílenému a nezapomenutelnému *Silent Hillu 2*. Konkurence měla opravdu hodně ostré lokty a věřte mi, výběr to byl opravdu hodně těžký. Možná vám bude připadat neobjektivní a špatné a budete mít svým způsobem pravdu. Na druhou stranu si na objektivní a absolutně správné ani nehrajeme.

1. Grand Theft Auto 3 (DMA Design)

Můžete jakkoliv plameně horlit proti jejímu zvrhlému obsahu, ale pokud jste ji opravdu hráli, je to tak všechno, co proti *GTA3* můžete mít. Matrixovsky neodolatelné Liberty City vás spolkne jako malinu a ukáže vám, co je to HRATELNOST, nápaditost, rozmanitost a svoboda. Možná pak pochopíte, že já, jakožto vážený, ctihodný a loajální občan Liberty City opravdu nemám na tomto místě možnost volby. Nechci se probudit s koňskou hlavou v posteli.

2. Gran Turismo 3 (Polyphony Digital)

Ať si kdo chce říká, co chce, *GT3* je prostě a jednoduše klasa a zdaleka nejlepší hra svého žánru. O jejích obrovských možnostech, geniálním konceptu, dokonalému ovládání, nekonečné životnosti a infarktovému provedení si může celý ten obří peloton závodních her jedoucích několik km za ní nechat jenom zdát, bez ohledu na platformu.

3. Pro Evolution Soccer (Konami)

Můžete mi nadávat, můžete si ťukat na čelo, jak chcete, ale nejlepší zpracování fotbálku všech dob a pro mě osobně taky nejlepší sportovní hra všech dob si prostě a jednoduše cokoliv horšího jak bronz nezaslouží. A ničeho horšího se jí taky alespoň tady nedostane.

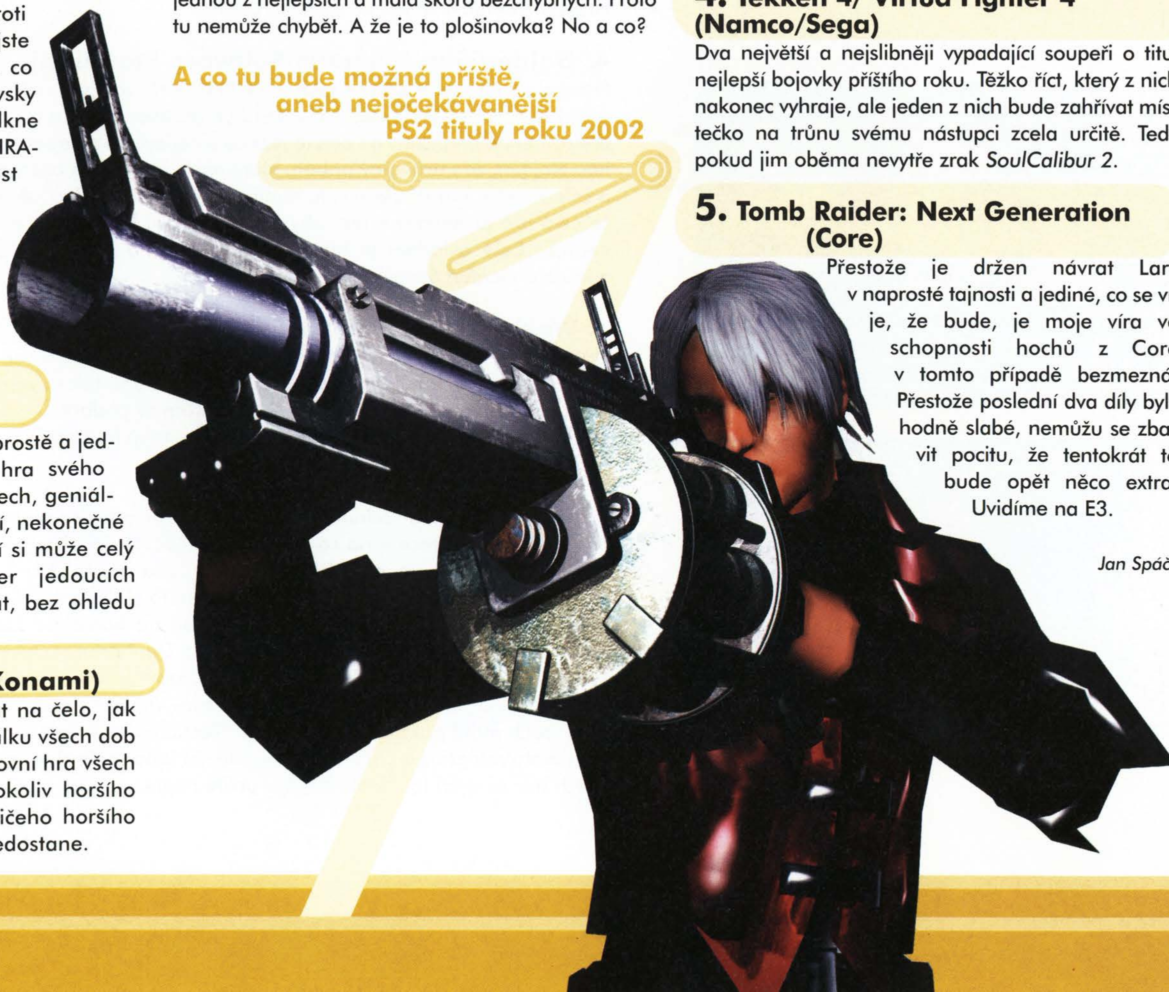
4. Devil May Cry (Capcom)

Bez diskuse ta nejryzejší, nejnadupanější a nejstylovější akční božárna, jaká se za posledních pár let objevila. A taky po dlouhé době jedna z těch obtížnějších, které vás přinutí nadávat, mlátit kolem sebe, a tak; však to znáte. Excelentní hratelnost, excelentní ovládání, excelentní provedení, excelentní všechno. Je to možná trochu kratší, ale i tak to je jednoznačně nejlepší akční hra roku. Jestli *Devil* skutečně *May Cry* je diskutabilní, ale vy určitě budete. Štěstím, tak jako já.

5. Jak and Daxter (Naughty Dog)

Zapomeňte na předsudky, jejich prostřednictvím za vás myslí jiní. *Jak and Daxter* je možná v jádru plošinovka, ale to přece není důležité ani prvořadé. Důležité a prvořadé je, že to je úžasná a skvěle hratelná hra, oživující jeden z nejfantastičtějších světů, s jakým jste se kdy u hry setkali. Svět bez hranic, omezení a nahrávacích časů. Svět, jímž vaše těžko zapomenutelné hrdiny protáhne výborný, vtipný příběh. Živý svět, který je nechutně dokonalou ukázkou toho, co PS2 umí, a jak to z ní dostat, protože *JaD* je bez debat zdaleka nejhezčí hrou svého druhu. A taky jednou z nejlepších a mála skoro bezchybných. Proto tu nemůže chybět. A že je to plošinovka? No a co?

A co tu bude možná příště, aneb nejočekávanější PS2 tituly roku 2002



1. Metal Gear Solid 2 (Konami)

Zdaleka nejočekávanější hra nejen příštího roku, ale snad všech dob, která už má prakticky zajištěné místo v první řadě nejlepších her roku 2002. Jakékoliv pochybnosti o jejích kvalitách nejsou po americké veleúspěšné premiéře na místě.

2. Final Fantasy X (Squaresoft)

Mistr se drží svého kopyta a vypadá to, že s novým nádobíčkem budou jeho botky lepší než kdy před tím. *Final Fantasy* je ochranná známka kvality nejlepšího z nejlepších, a už jednoduše proto, že se jen s tímto jako vždy *FF* nespokojí, bude *FFX* pro RPG fanoušky událostí roku.

3. Xenosaga, Episode I.: Will zu Macht (Namco)

Velkovýpravné, epické pokračování toho nejsilnějšího a nejhlubšího příběhu, jaký kdy hra vyprávěla (*Xenogears*), které začíná nabývat skutečně gigantických obrysů. A taky těžké hard core sci-fi RPG, u něhož není otázkou, jestli bude kvalitní či kdy v Evropě vyjde, ale jestli vůbec vyjde. Modleme se.

4. Tekken 4/ Virtua Fighter 4 (Namco/Sega)

Dva největší a nejslibněji vypadající soupeři o titul nejlepší bojovky příštího roku. Těžko říct, který z nich nakonec vyhraje, ale jeden z nich bude zahřívat místečko na trůnu svému nástupci zcela určitě. Tedy pokud jim oběma nevytře zrak *SoulCalibur 2*.

5. Tomb Raider: Next Generation (Core)

Přestože je držen návrat Lary v naprosté tajnosti a jediné, co se ví, je, že bude, je moje víra ve schopnosti hochů z Core v tomto případě bezmezná. Přestože poslední dva díly byly hodně slabé, nemůžu se zbavit pocitu, že tentokrát to bude opět něco extra. Uvidíme na E3.

Jan Spáčil





Spadla klec. Rok nám zase uplynul nějak podezřele rychle (že by vliv vesmírné expanze), asi jako když utne, což taky znamená, že přichází den zúčtování a bilancování. Zatím dosud nejproslulejší a v prvé řadě nejúspěšnější konzolová platforma na světě odevzdala všem svým příznivcům svou roční sklizeň her, odrůd velmi variabilních, ale ne nijak překvapivých. Nesla se výhradně ve znamení pokračování, jež se dala lehce předpokládat, ale to už je vývojáři běžně osvědčené schéma, které nijak neubírá na faktu, že vydané hry budou opět kvalitní. Tentokrát jen tak mimo kolo vyhráli o fous evropští vývojáři nad šikovnými Asiaty, ovšem jen co do počtu, kvalita playstationových titulů byla vždy především zásluhou japonských ostřílenců, jejichž um zajistil 32-bitové mašince tolik patřičnou slávu. Nemarněme tedy už čas a vydejme se po stopách letošních hitů.

1. Final Fantasy IX (Squaresoft)

Poslední díl této nejslavnější RPG ságy všech dob byl jedním slovem úchvatný. Návrat k pohádkově laděné stylistice, tj. prostředí tajemných hradů a středověkých opevnění říše Gaia, byl správně zvolenou cestou a zároveň návratem k původním kořenům *FF* z éry osmibitů. Ano, tento vizuální skvost (opět jedny z nejlepších CG sekvencí vůbec) si opět dokázal získat srdce miliónů hráčů. To, co bylo na devítce tak kouzelné, byla její epická rozsáhlost, nádherně zvolené charaktery a jedinečný systém soubojů. Možná konec jedné slavné éry, po ní však obvykle zase začíná nová, no však to sami znáte.

2. ISS Pro Evolution 2 (Konami)

Hurá na hřiště aneb rozhodčí je „kráva". Pot a namáhavá dřina, těsný kopačky, neslušný řev zpoza hloučky zaplněných tribun a do toho všeho ještě splněná předpověď mizerného počasí. Nevadí, snad to utáhneme alespoň na jednobodovou plichtu, stačí jen poslechnout taktiku z úst trenéra a všechno půjde jako po másle. Bez bázně a hany nejlepší fotbal na PSone vůbec, i přes pár nepatrných much, jež se daly nakonec překousnout, nám přinesl tolik čutací zábavy, jako nikdo nikdy před ním.

3. Tony Hawk´s Pro Skater 3 (Shaba Games)

Nevím, čím to je, ale provádět triky na skatu prostřednictvím ovladače v ruce je kupodivu velmi přitažlivá věc. Třetí díl vyšel poměrně nedávno, jeho výrobu svěřil Activision do zcela jiných rukou, než zaneprázdněným vývojářům z Neversoftu, a tento tah se vyplatil. Na obzor nám vyšuměla opět špičková hra, ověnčená nějakými těmi přidanými finesami (revert trik) a jako velmi profesionálně odvedený kousek se určitě počítá.

4. Fear Effect: Retro Helix (Kronos)

Tato brilantně odvedená 3D akční adventura, vtělená do zvláštně comicsového ladění, byla nejen pastvou pro naše oči, ale hlavně silně namíchaným odvarem, jenž plně prověřil naše intelektuální hráčské „budky". Tohle pokračování rozhodně stálo zato, chvílemi se trochu zadrhávalo, ale nakonec obstálo na jedničku. Pozor, určeno pouze dospělejším pařanům!

5. Syphon Filter 3 (Eidetic)

Záchrana světa před teroristy nebyla nikdy tak vtahující (no dobrá *MGS* – už jednou kdysi byla). Při troše té snahy a notné dávce štěstí jste určitě dokázali zastavit nebezpečné šíření Syphon viru. Ale od prvního dílu této hry se historie tak trochu opakovala, už nebylo nic moc, co by se dalo ještě vymyslet. Gabovi to bylo stejně fuk, akce to byla více než slušná a nebyl důvod proč se u ní dobře nepobavit.

(zmíněný Top 5 je čistě subjektivní záležitost, jenž se nemusí všem hráčům zamlouvat a veškeré kolize názorů jsou tak plně dovoleny!!!)



Top 5 nejočekávanějších her pro PSone:

Spanilá jízda této platformy, zdá se, ještě není na bodu mrazu a dává nám stále nadějnou předzvěst, že se za rok zase ohlédneme za slibnými budoucími tituly zpátky. Takže tady jsou některé z nich:

1. Hoshigami: Ruining Blue Earth (MaxFive)

Zajímavě vyhlížející kolová strategie na bázi *Vandal Hearts* nebo *FF Tactics*, propracovaný vývoj postav, rozmanitost dějové zápletky, plus velmi tuhá obtížnost, zdá se být docela podmanivou zárukou.

2. Black & White (Lionhead)

Hrát si na Boha a umět řídit osudy lidí není vůbec snadný kumšt a vybrat si mezi zlým a dobrým bohem, to už vůbec ne. Magický svět P. Molineuxe na PC je skvělou záležitostí, doufejme jen v neméně skvělou konverzi.

3. Pro Evolution Soccer (Konami)

Velice překvapivě na nás Konami vyrukují i s verzí nejlepšího PS2 fotbálku na starou dobrou PlayStation, ukázalo se, že ve fotbalových hrách je pořád co vylepšovat, máme se tedy určitě na co těšit.

4. Delta Force: Urban Warfare (NovaLogic)

Ani o střílečky v první osobě nebude nouze, i když tohle má být spíše taktická záležitost, design levelů bude, jak název napovídá, vypadat značně urbanisticky, schopná AI a výběr z mnoha skvělých zbraní slibuje zářivé vyhlídky.

5. Mega Man X6 (Capcom)

Nakonec dobrá zpráva pro fanoušky této snad nekonečné série od Capcomu. Totiž série se zdá být opět nekonečná, a tak na vás čeká opět spousta osvědčené, komiksově zábavné platformové akce.

Tomáš Haluza









Bohužel dny Dreamcastu jsou už pomalu sečteny, takže pokud hledíte do budoucnosti, bude lepší mrknout se na nějakou jinou platformu. Koneckonců, ať si vyberete kteroukoliv, najdete na ní hry od Segy, a zcela jistě také spoustu dalších, tím lepších, čím tvrdší bude válka mezi jednotlivými konzolemi, tedy alespoň doufám. Dreamcast má samozřejmě slušnou zásobu starších pecek, ale jeho dny se už nikdy nevrátí. Tak dobrou zábavu.





1. Grandia II (Arts)

Velice úspěšný první díl tohoto fenomenálního RPG vyšel na Saturnu a o několik let později i na PlayStation. U druhého dílu jako by se historie opakovala. Původně exkluzivní titul pro Dreamcast přestal být po „smrti" svého mateřského systému exkluzivním a zanedlouho přijde (v mírně pozměněné podobě) na PS2, takže pokud vám náhodou původní verze unikla, rozhodně se dejte zlákat unikátním soubojovým systémem, přitažlivým příběhem, sexy grafikou a ostatními přednostmi, kterými jedna z nejlepších současných RPG her oplývá v míře více než vrchovaté. Přestože jí, oproti svému předchůdci, byla vytýkána menší obtížnost a propracovanost, buďte si jistí, že vstávání od *Grandie II* je stejně bolestivé jako vstávání od žhavého snu o vaší oblíbené herečce.



2. Shenmue II (AM2)

Pokud byl první díl tohoto epického cyklu revoluční svou reálností a smyslem pro detail v každém ohledu, potom dvojka jde ještě mnohem dál. Na ulicích potkáte více lidí, budete procházet mnohem větší a členitější oblasti, a co je nejdůležitější, díky mnoha drobným, ale užitečným vylepšením vás *Shenmue II* bude bavit lépe a chytřeji než jeho předchůdce. Příkladem je předem avizovaná možnost posunout čas vpřed namísto nudného potácení se po okolí, případně nové varianty QTE. Díky ochotně radícím lidem a užitečnému zápisníku není hra zvlášť problémová ani zákysová, ale zato je docela dlouhá a nápaditá. O Ryovu (vaši) zábavu na cestě za potrestáním smrti svého otce se vývojáři v čele s Yu Suzukim postarali vskutku znamenitě.

3. Virtua Tennis 2 (Hitmaker)

Pokračování s přehledem nejlepšího tenisu bez ohledu na platformu se nedočkalo dramatických vylepšení, ale popravdě řečeno, všichni by se asi moc divili, kdyby tomu bylo jinak. K původním reálným protagonistům přibyli tři noví muži (Rafter, Enquist a Norman) a hlavně tu konečně jsou i představitelky něžné části populace (ačkoliv, zkuste jim vlézt do servisu), jíž zastupují např. sestry Williamsovy, Monika Selešová nebo Lindsay Davenportová (Anna K. samozřejmě zase nikde, krucinál). Nechybí tedy tentokrát ani smíšená čtyřhra, takže multiplayerové mače získaly zcela nový, abych tak řekl, náboj... v rámci možností ovšem. Nu, a co víc byste čekali. Konkurence žádná, tak proč se snažit víc.

4. Headhunter (Amuze)

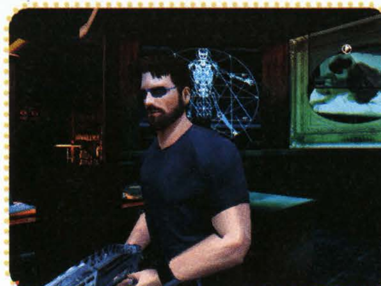
V recenzi na prakticky shodnou PS2 verzi najdete podrobnější informace o jedné z nejočekávanějších her od Segy v poslední době. Nutno uznat, že poslední výkřik Dreamcastu v podobě vydání několika prakticky posledních titulů není vůbec jen takové nějaké štěknutí, nýbrž pořádný agonický řev, a tak to má být. Hra, tak trochu na způsob *Metal Gear Solidu*, těží ze skvělého příběhu a propracované akce. V roli dobrodruha Jacka Wadea vyšetřujete vraždu šéfa bezpečnostních složek. Říkáte, že ovládání by občas mohlo být lepší a nějaké další chybky by se našly? No a co. Dejte mi mou tvrďáckou motorku a nějakou pořádnou bouchačku a s tím ostatním už si nějak poradím.





5. Crazy Taxi 2 (Hitmaker)

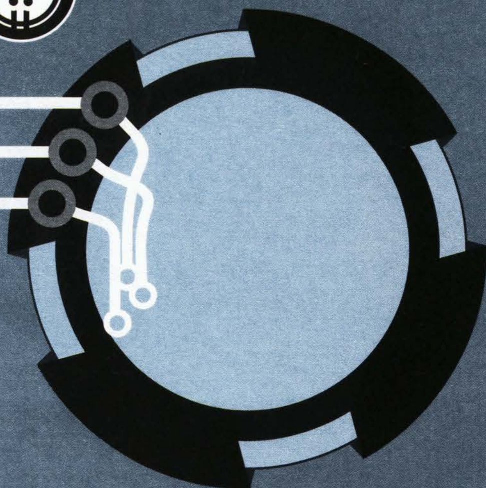
Pokud se vám zdá, že je tu nějak moc dvojek, máte pravdu. Někdy se prostě takhle sejdou. Dvě z nich navíc pocházejí od stejné značky, a buďte si jistí, že název Hitmaker není jen prázdné slovo. Co se *CT2* týče, vychytanější adrenalinovku byste asi hledali jen těžko i v pravé poledne s baterkou v ruce, a tak, ačkoliv stejně jako u *Tennisu* jsou zde změny zastoupeny pouze ve skromném množství (jako třeba skákání a možnost vzít až čtyři pasažéry najednou, k dispozici jsou nová vozítka i řidiči), stojí tenhle kousek rozhodně za pozornost, zejména pokud jste jedničku úspěšně opomenuli.





Petr Havlíček





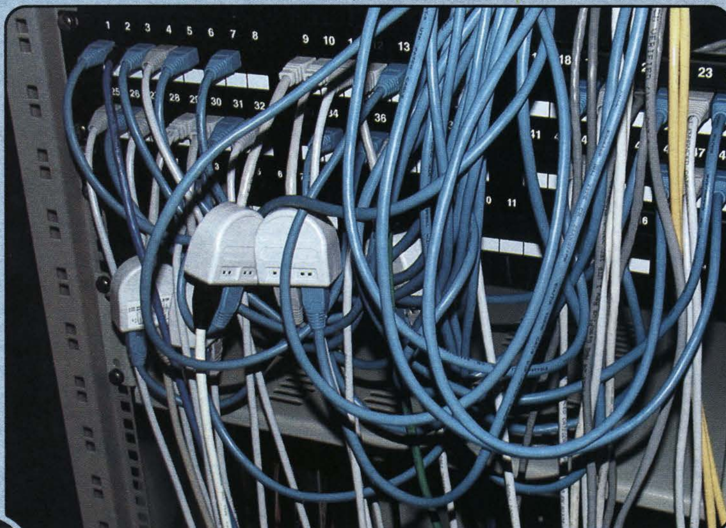
Mějme před sebou jedno výkonné PC. Celý den usilovně pracuje: vrní větráčkem, šoupe hlavičkami harddisků, roztáčí plotny a disky, procesor přijímá, počítá a odesílá, koprocesor přisluhuje, zvukovka kváká… A co za to? Nic. Přitom si zaslouží trochu té zábavy, potlach, navázání sousedských vztahů, snad i něco vážnějšího. Měli bychom proto pro svá PC hledat kamarády, zapojovat je do sítí lokálních, ať už dráty nebo vzduchem, a jejich informace pak pustit do světa – na širokou síť: world wide web.

JAK SE PŘIPOJIT K INTERNETU 1

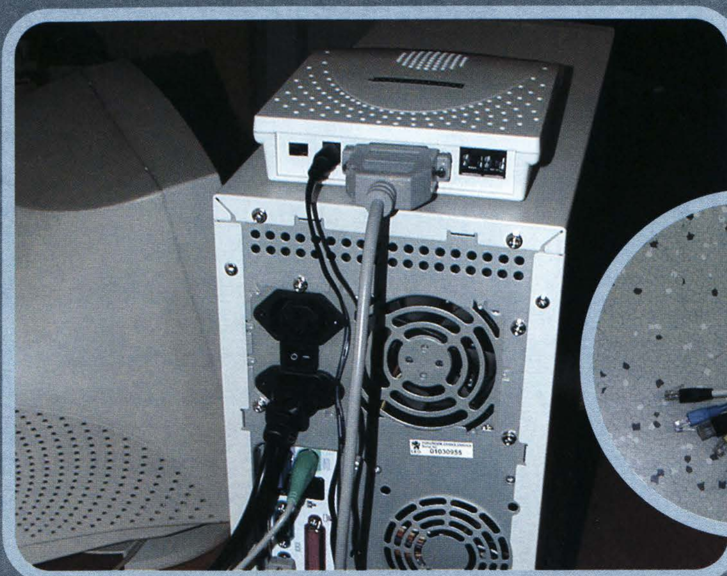
Stejně jako u sítí lokálních, v zásadě to můžeme udělat dvěma způsoby: buďto „drátově", tedy „kabelem", nebo to jako drahý Marconi zkusit bez drátů. Začněme v našich domácnostech bohužel nejrozšířenějším způsobem připojení, tedy komutovaným, chcete-li telefonickým, připojením, fyzicky modemem. Malou krabičku se samicí konektoru (zpravidla) RJ-11 jste jistě nejednou viděli. Toto připojení má jediný klad: přestože se nedá říci, že by Český Telecom na cenách za připojení nerýžoval, několik stovek za telefonní poplatky si může dovolit téměř každý; o poměru cena/výkon se již dá s úspěchem pochybovat, ovšem jiný způsob připojení do 500 Kč měsíčně u nás neexistuje. Nevýhod je celá řada: kapacita maximálně 56,6 kbps (kilobitu za sekundu) (některé modemy slibují pomocí různých fint rychlost vyšší, ale síť je stejně omezuje natolik, že avizované rychlosti dosahují, troufám si říci, výjimečně), této kapacity navíc přenos v reálu nikdy nedosáhne, telefonní linka je datovým přenosem zablokována pro telefonování, nespolehlivost připojení, které může každou chvíli „spadnout", neboli býti přerušeno. Chyba není ani v účastnících (respektive je – v jejich počtu), ani bych vinu nesvaloval na monopol Českého Telecomu; chyba je jen v penězích.

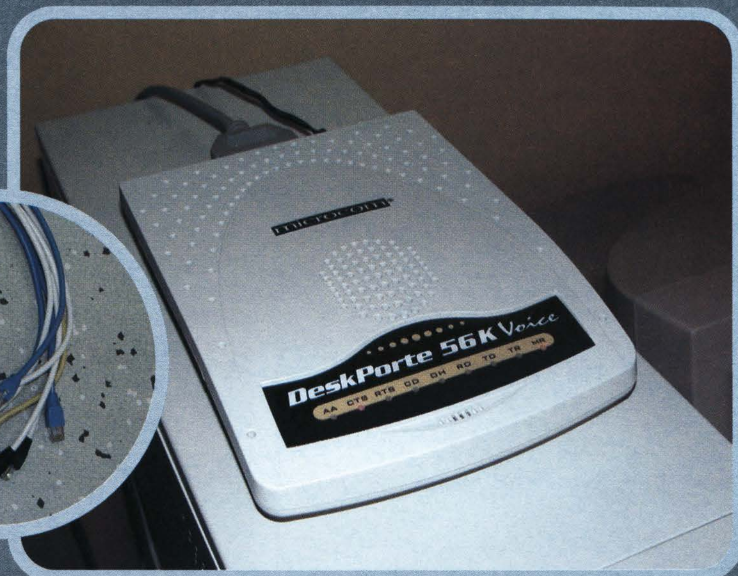
Asi vás již někdy napadlo, jak vypadá svět na konci opačného konce telefonní linky. Trochu si zjednoduším situaci a budu předpokládat, že bydlíte v žižkovském činžovním domě. Nad vámi, pod vámi i vedle vás vede řada terciálních rozvodů, např. televizních, a mj. i telefonních. Vedou tam i kabely účastnických telefonických linek, mezi kterými bude i ta vaše; s největší pravděpodobností budou metalické, což je vcelku podstatná informace. Telefonní linky ze všech bytů jsou soustředěny buď do ústředny, ale spíše přímo do účastnického rozvaděče. Zde jsme poeticky řečeno v nejtenčích větvičkách stromové struktury, kterou síť má. Vytočíme tedy číslo zvoleného operátora, a při vstupu na internet nám cosi jako „megaNAT" (vysvětlím níže) přidělí z dané množiny veřejnou IP adresu, se kterou vstupujeme do světa. Náš paket pak směřuje do suterénu vstříc dalšímu rozvaděči a dále složitou cestou do páteřní sítě, která v naší zemi patří jednomu ze čtveřice: Český Telecom a.s., Aliatel a.s., GTS Czech a.s. a e-Tel s.r.o. Jak jsem již předeslal, jsme na Žižkově, blízko zdejší krajinné dominantě, „Bajkonuru", a tudíž i nedaleko „kabelu" s kapacitou 2 Mbps (megabitu za sekundu), jež se označuje E1. Již víme, že struktura je stromová, musí tedy následovat nejtlustší větve, tedy optická vlákna E 3 s kapacitou 34 Mbps. Kmen tvoří „páteř", jejíž kapacita je zpravidla 155 Mbps, označení STM-1. Do hry mezitím vstupují routery, megaPOPy a další zařízení, na jejichž funkce by nestačilo celé číslo Xgenu a nemá smysl se o nich dlouze rozepisovat.





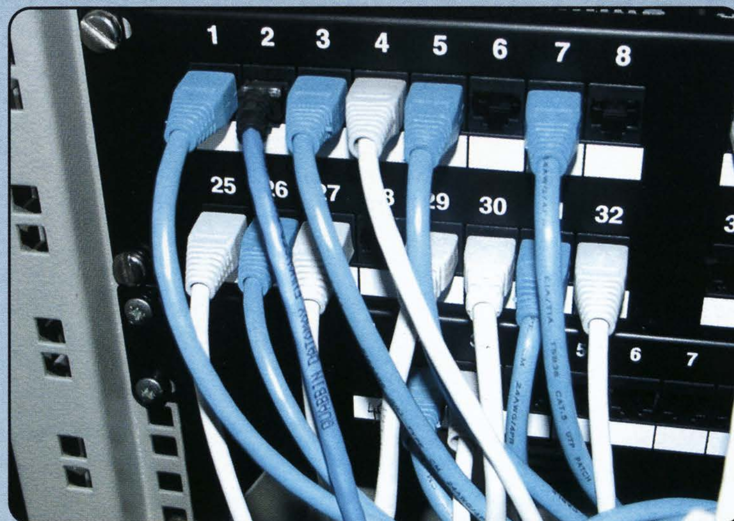
Než opustíme přízemí dial-upu a podíváme se na luxusnější variantu vytáčeného připojení, dnes často skloňované ISDN, vrátím se k termínu NAT. Vysvětlíme si jej podrobněji příště, vztahuje se k pevným připojením, nejprve si ovšem musíme povědět něco více o IP adrese a DNS serveru. IP adresa je obecně dvanáctimístné číslo s trojčíslími oddělenými tečkami, pomocí které putuje váš paket, tedy informace, kanály sítě. Veškeré aplikace zajišťující komunikaci mezi uživateli na Internetu s IP adresou operují. Pamatovat si dvanáctimístná čísla požadovaných serverů by bylo obtížné a nekomfortní, a tak místo nich používáme názvy rozhraní, nám známá jména domén (xgen.cz). Jedna adresa navíc může





mít přiřazeno několik doménových jmen. IP adresa je vstupenkou kamkoli, kam není přístup omezen (za domácí úkol si zkuste zjistit IP adresu serveru xgen.cz a příště ji napište do řádku vašeho internetového prohlížeče – namísto www.xgen.cz tedy 000.000.000.000). Vazby mezi IP adresami jsou k dispozici v databázi DNS (Domain Name System). Celý systém pomocí primárních a sekundárních nameserverů spolu s reverzními doménami (fungují opačně, tjst. hledají jméno k IP adrese) překládá doménová jména na IP adresy a opačně, umožňuje vytvářet subdomény (subdoména.doména.cz) atd. Pokud se připojujete „zdarma" přes některého z providerů typu Volný, Tiscali apod., je vám telefonním providerem IP adresa krátkodobě přidělena a příště vyfasujete nějakou zcela jinou. S přechodem na pevné připojení, třeba přes provozovatele internetu kabely kabelové televize (o nich bude řeč přespříště), získáváte svou IP adresu. V oboru telekomunikací rozvinutých a bohatých zemích typu USA, kde je zvykem pracovat s linkou o minimální kapacitě 512 kbps, je proto daleko snadnější a rozvinutější jak využití internetu ve službách, bankovnictví a dalších sférách vyžadujících zpětnou vazbu, tak sledování pohybu uživatelů v síti, stahujících třeba dětské porno.

Nyní tedy k ISDN (správně EuroISDN; Integrated Services Digital Network). Pozor, bavíme se o ISDN, ISDN 2, např. ISDN 30 je již o něčem jiném! Často se dá zaslechnout její označení „dvoudrát", což je docela přiléhavé přízvisko. Zřízení ISDN již vyžaduje zásah do účastnické přípojky a něco stojí (máte-li od ČTc zřízený „telefon", lidových 999 Kč). Za svou primární investici získáte kvalitní a stabilní připojení s přenosovou rychlostí 64 kbps; myšlenka využití je jeden kanál pro hlas, druhý pro data, zařízení však dokáže v případě potřeby sdružit datový tok do obou kanálů pro datový tok 128 kbps. Tato rychlost spolu s možností telefonovat a být připojen je hlavním lákadlem v reklamách ČTc; jenže se v nich trochu pozapomíná na skutečnost, že dvojnásobná kapacita linky rovná se dvojnásobný účet za telefon, což může koncem měsíce přinášet řadu zajímavých rodinných situací. Ale vážně: ISDN je skutečně dostatečné řešení pro náročné jednotlivce a menší firmy, umožňuje řadu doplňkových služeb; jako ideální způsob připojení pro hraní her online ji však nedoporučuji. Malá poznámka na závěr: ISDN je vynález starý cca 30 let, podíváte-li se do starších odborných publikací (např. do skript z Fakulty Elektrotechnické ČVUT, ze kterých se studenti stále učí), již v nich moudří pánové odhadovali rozšíření tohoto systému koncem století – trefili se lépe než Nostradamus.



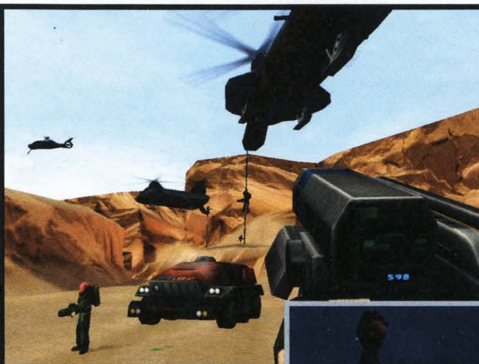
Obraťme se ale k budoucnosti. Vypadá slibně, ale optimismus, který ve vás asi v úvodu odstavce vyvolám, zase na konci zchladím. Řeč totiž bude o ADSL (Asynchronous Digital Subscriber Lan). Chytří inženýři již drahně let přemýšlí o využití stávajících sítí, neboť budovat síť novou vyžaduje částky v řádech schodku našeho rozpočtu. Daří se v oblasti rozvodů kabelové televize, méně komerčních úspěchů zaznamenávají s přenosem dat po rozvodech napětí, a nezanedbávají ani kabely pro internet již, ale nedostatečně, využívané, tedy ty telefonní. Pásmo jimi přenášené se pohybuje od 300 Hz do 3400 kHz; kabel má ale kapacitu daleko větší, můžete si představit, že je v něm „místo". A právě tímto „prostorem" lze přenášet data, a to značnou rychlostí (pro domácnosti není nedosažitelná hranice pět set dvanácti kbps). Zní to dobře a jednoduše, ale problémů k překonání je celá řada. Napsal jsem to již několikrát a píši to opět: problém je v penězích. Zaprvé: dálkové kabely jsou na rozdíl od těch v účastnických rozvodech konstruovány pouze na výše uvedené pásmo – útlum roste s odmocninou frekvence, což se vyrovnává indukčnostmi – žádný „prostor" v nich tedy není. Dále: stav rozvodů v částech republiky vzdálených od kvalitních rozvodů je často nevyhovující. Nežijeme sice již v časech před jedenácti lety, kdy to bylo možná pro někoho lepší, ale v oblasti telekomunikací určitě ne, ale pro data vhodná síť není ani v některých částech hlavního města. Posledním a nejpalčivějším problémem je kapacita: potíž není ani tak na straně uživatelů, spíše dále v síti, jejíž dimenzovanost by s desetinásobným nárůstem kapacity, tedy i konektivity, musela vzrůst mnohonásobně. Každopádně projekt ve zkušebním provozu funguje, šťastní dobrovolníci ji testují, a touto optimistickou zprávou se s vámi loučí

Pavel Hacker

Typ hry: Akční | Žánr: 3D Akce | Datum vydání: 1. čtvrtletí 2002 | Vývoj: Westwood | Vydavatel: Electronic Arts

COMMAND & CONQUER: RENEGADE

C & C, Westwood, kultovní herní série, to jsou jen některé indicie, jenž charakterizují tuto hru, která se bude odehrávat v nám již velmi dobře známém prostředí. Před několika lety se na trhu objevila real-time strategie *Command & Conquer*. Během času se samozřejmě dočkala mnoha pokračování, která byla velmi kvalitní a simulovala boje mezi stranami NOD a GDI. Hráč byl vložen do role všemocného. Veškeré dění na obrazovce jste sledovali z izometrického pohledu.









C& C: *Renegade* jde naprosto odlišnou cestou. Zatímco v „předchozích dílech" jsme mohli ovlivnit celou situaci a měli možnost ovládat veškeré jednotky, které jsme vyrobili, zde je tomu zcela jinak. Vneseme se do role jednoho z vojáků jménem Nick „Havoc" Parker, který je členem speciálního komanda na straně GDI. Situace je tedy jasná. Hráč, jenž celé roky válčil za stranu NOD, má jednoduše smůlu. Během hry budete tedy plnit speciální úkoly, které během hraní dostanete. Tvůrci hry tvrdí, že by se ve hře měly nacházet mise, které jste si již mohli zahrát v minulých dílech – tentokrát si je ale užijete z trochu jiného pohledu. Westwood se zaručil za to, že jejich hardcore fanoušci nebudou ochuzeni o *C & C* prostředí. To pro fanoušky této série přináší nejednu výhodu v tom, že se budou velice dobře orientovat a budou umět lépe strategicky využívat terén.

Největší prioritou této hry by měl být příběh. Co se děje týče, půjde směrem dozadu až na samý prvopočátek série, a proto si budeme moci vychutnat kult této série nejen v misích, které byly obsaženy v pozdějších pokračováních, ale i těch prapůvodních. Vaše úkoly nebudou omezeny jen na probíjení se vpřed, ale zejména zneškodňování různých budov, vozidel či jednotlivých nepřátel.

Tato doba si žádá spousty invenčních prvků, právě proto se budou nacházet i v *Renegadeovi*. Mezi ty největší lákadla patří převoz pomocí některých vozů. Jestli ovšem můžeme tank mezi vozy zařadit... Dále pak koordinaci s ostatními vojáky. Ti by neměli váš single nikterak narušovat, ale kdo rád rozdává (přijímá) rozkazy, ten si určitě v této hře přijde na své též.

Jak se samozřejmě ukáže v pozdějších částech hry, právě vaše postava nebude jen řadová, ale bude značně ovlivňovat celou momentální bojovou situaci. Jediné, co tvůrci hry drží za zavřenými dveřmi, je (ne)lineárnost celého příběhu. Nikdo tedy přesně neví, jaký tedy vlastní příběh hry bude.

Ohledně stylu pohledu na vlastní hru, budete mít výběr mezi dvěmi. Buď se vtělíte přímo do postavy Nicka Parkera, nebo si zvolíte pohled, který má za vzor sličnou slečnu Laru Croft. Upřímně, tvůrci hry tvrdí, že *Tomb Raider* by měl být tím posledním titulem, ze kterého by si měla brát tato hra příklad. Grafické zpracování by mělo být na špičkové úrovni a mělo by nám perfektně sloužit k tomu, abychom si vytvořili tu pravou představu o světě *C & C*. Zvuková složka by s sebou měla nést precizní zvukové efekty – prostě něco, na co jsme od Westwoodu byli zvyklí doposud. Samotný Luis Castle o tomto tvrdí: „Uvědomujeme si, že jsme poslední díly série po technické stránce trochu zanedbali, ale *C & C: Renegade* by měl naše hříchy odčinit."

Co se týče herního charakteru naší postavy, po této stránce snad zůstává vše při starém, jak jsme u toho zvyklí ve většině 3D akcí (výjimku tvoří snad jen *Deus Ex*). Náš hrdina se tedy nebude zlepšovat ve svých vlastnostech. Pro zatvrzelé příznivce RPG (nebo nedej, Bože, MMORPG) her je to tedy špatná zpráva, ale vše se může samozřejmě do konečného vydání hry změnit. Jak už jsem se výše zmínil, nebudete si tedy moci zahrát za někoho ze strany NODu, proto se budeme moci spokojit jen s jednou předvolenou postavou a s ní spojeným herním charakterem.

Je škoda, že Westwood tento titul již několikrát odložil. Ale na druhou stranu – náročný projekt si zaslouží mnoho práce a úsilí, držme tedy pánům a dámám z této firmy palce.

Tomáš Laskovský



Adresa http://westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade/index.shtml Přejít

Aktuální info o hře přímo od výrobce.

84% PROGNÓZA

GOTHIC







V dnešním světě plném multiplayerových titulů by se mohlo zdát, že každá dobrá hra musí podporovat hru více hráčů. RPG *Gothic* toto pravidlo nesplňuje, já však věřím, že si najde spoustu příznivců.

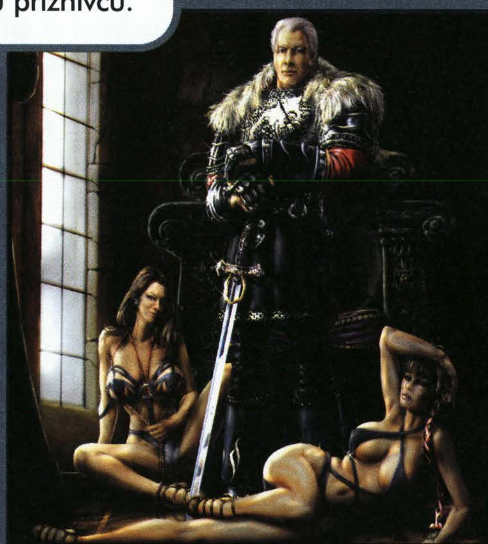
Říše prosperuje, lidé milují svého krále, klid a pohoda, kam oko pohlédne. Nic však netrvá věčně a do země vpadli orkové. Vraždění, pálení, brutalita a násilí. Armáda však nelení a jme se orky vystrnadit. Nepřátelských monster však neubývá a jednoho dne dojdou vojákům šípy a zbraně. Pro krále je tak nutností zajistit dostatečné dodávky železné rudy.

Jak však takovou věc zajistit? Komu by se chtělo pracovat v dolech? Všichni, kdo spáchali jakýkoli zločin, třeba bezvýznamný, jsou dopraveni do dolů a musejí kutat. Neustálé pokusy o útěk, kromě toho, že vyčerpávají zbývající síly, vedou i k snižování produktivity, a tak je třeba jim zamezit. Dvanáct nejsilnějších mágů Říše, šest z Kruhu ohně a šest z Kruhu vody, se spojí, aby vytvořili magickou bariéru, kterou lze projít dovnitř, nikterak však ven (vyjma neživých předmětů).

Jak to však bývá i nejlepší plán má svá úskalí. Bariéru se podařilo vztyčit, avšak poněkud rozsáhlejší. Sami mocní mágové jsou lapeni uvnitř a neví jak ven. Ve zmatku, který nastal se vězni chopili příležitosti, pobili stráže a všechny, kdo jim stáli v cestě. Jen mágové přežili, kdo by taky chtěl být usmažen fireballem?

S nově vzniklou situací však král nepočítal. Protože potřebuje přísun rudy, nabídne vězňům cokoliv si budou přát. Ženy, jídlo, pití a různé užitečné předměty se ocitají na vrcholu seznamu požadavků.

Nyní má být do dolů poslán další vězeň, vy, s vyhlídkou zbytku života stráveného s krumpáčem v ruce mezi hromadou kamení. Krátce před vstupem vám kdosi předá dopis pro mágy. Po úspěšném splnění úkolu máte dostat, cokoliv, po čem bude vaše srdce toužit.



Oblast uvnitř bariéry se dělí na tři tábory. Jeden obývají obyčejní lidé, nejčastěji válečníci, vrazi a zloději. V druhém táboře se zdržují mágové, kteří jsou stále loajální králi a pátrají po tom, jak proniknout skrze bariéru. V třetím táboře žijí psychici. Už jejich jméno napovídá, že jsou nadáni různými schopnostmi jako telepatie a ovládání myslí. Povolání postavy určujete v průběhu hry svým konáním, používanými schopnostmi a také tím, v kterém táboře se budete nejvíce pohybovat. Dle svých slov, chtěli autoři hru učinit co nejjednodušší a přístupnou veřejnosti, takže skalní příznivci RPG, důmyslného a komplexního vývoje postavy přijdou zkrátka.

Příběh se podobně jako v *Baldur´s Gate* odvíjí hlavně od vašich dialogů s postavami. Zde se dostáváme k silnému prvku této hry. Všechny NPC, kterých je ve hře přes 250, žijí svůj vlastní život. Ráno vstanou, jdou do práce (dolovat železo), chodí do hospody, baví se mezi sebou a večer znovu ulehají do postele. Postavy mají své přátele i nepřátele, tvoří provázané okruhy známých, gildy a hlavně mají paměť. Zaútočíte-li na někoho, ten si to do smrti pamatuje a řekne o tom (v případě že nezemře) svým přátelům. Mohou se to dozvědět i jeho nepřátelé a dle pravidla nepřítel mého nepřítele je mým přítelem, můžete u někoho získat body k dobru.

Stejně jako NPC se chovají i monstra. Těch je pětadvacet druhů, dokonce několik druhů v rámci jedné rasy. Také chodí (běhají, plazí se, létají) za svými záležitostmi. Spojují se do skupin a mohou na vás nalíčit i nějakou tu past. Zaútočíte-li na nějaké malé zvířátko, dávejte si pozor, aby nemělo za stromem velkého bratříčka.

Zajímavým rysem je i výraz tváře postav. Postavy mohou být v pěti různých náladách: neutrální, nepřátelské, naštvané, šťastné a mohou se i bát. Tyto emoce se jim projeví ve výrazu obličeje a vy se můžete rozhodnout pro vyjednávání, útok či taktický ústup s předstihem.

Stylem se hra velice podobá *Drakanovi* nebo *Tomb Raiderovi*. Akci vidíte zpoza zad své postavy. Grafika vypadá realisticky. Vše zapadá na své místo, vše najdete tam, kde by to mělo být. Barvy jsou věrné reálu. Pohyby postav byly zachyceny motion capturingem a vy budete moci sledovat, jak se vaše pohyby s přibývajícími schopnostmi stávají plynulejšími a efektivnějšími. I animace cizích postav se v průběhu času mění. Ráno nebo večer u piva v taverně se pohybují malátně, tanečnice se postupně dostávají do ráže.

Doručením dopisu příběh jen začíná. Vaše postava získává lepší schopnosti a reputaci. Ostatní vám potom nabízejí složitější úkoly. A co je cílem? Samozřejmě, že dostat se pryč z vězení.

Podle tvůrců dobré RPG dělá dobrý příběh, vyprávění a grafika. To vše tato hra má.

Jan Doležal

PROGNÓZA 85%

Adresa http://www.piranha-bytes.com Přejít

Stránka vývojářského týmu.

Preview

ICO







Ico je jméno. Jméno obyčejného a vcelku normálního náctiletého mladíka, který je obyčejným a normálním, ovšem, jak už to tak bývá, jen na první pohled. Je totiž hrdinou stejnojmenné videohry a jak je všeobecně známo, hrdinové videoher mají zřídkakdy na růžích ustláno (alespoň dokud žijí). Tedy pokud si pod frází „na růžích ustláno" nepředstavujete rituální obětování bohům, a to jenom proto, že vám na hlavě, bůh ví (zcela určitě ví) proč, vyrostly rohy. Osud a ani vy byste si ovšem v případě úspěšného obětování neměli s čím hrát, a tak vás místo něj čeká uvržení do kobek starobylého hradu. Výsledek je v očích očekávání sice ten samý, ale pro svědomí těch, kdo tak činní, je to přeci jenom přijatelnější způsob, jak učinit tradici zadost. Navíc očekávání mají zbytečně velké oči a příběh podle všeho jedné z nejoriginálnějších her posledních let může začít.



ICO je titul. Titul, který je vyvíjen už pěknou řádku let (poprvé se o něm šeptalo na E3 v roce 1998 tuším) a který se dost těžko někam zaškatulkovává. Z toho, co jsme zatím ze hry viděli, by se dal asi charakterizovat jako logická akční adventure plošinovka. Těžko zaškatulkovatelná adventure zní ale mnohem lépe. Hlavní náplní bude totiž permanentní rozlouskávání problémů za pomocí vaší hlavy a hbitých prstů. Vymyslet je jen jedna část, provést druhá. Zapomeňte ovšem na klasické a přežité schéma klasických adventure; Ica ovládáte přímo v plně 3D prostředí a jeho pohybové schopnosti si v ničem nezadají s Lařinými. Důvod jejich využívání bude ovšem mnohem skromnější, méně sobečtější a mnohem více prozaičtější a kouzelnější. Jmenuje se Yorda a je to krásná, křehounká, bezmála éterická dívenka, pro níž je, resp. má být, hrad tím, čím pro Ica – pohřebištěm. Ico umřít nehodlá a Yordu prostě a jednoduše umřít nechat nemůže, z hradu se tedy budou muset dostat oba. Problém je ovšem v tom, že Yorda zdaleka neumí to, co Ico, a mluví naprosto jinou řečí než Ico. A jak se zdá, provést Yordu nesčetnými nástrahami vašeho starobylého záhadného vězení, bude hlavní náplní hry. Vymyslet a provést; a Yorda toho moc neumí a nerozumí vám. Architektura levelů je tomu samozřejmě patřičně přizpůsobena a jak problémy, tak jejich řešení patří podle všeho k těm nejkomplexnějším a nejpromyšlenějším. Tu a tam dojde i na boj s nepřáteli, ale ten má být jen okrajovou záležitostí a podle toho taky jeho „komplikovanost" a propracovanost vypadá.

Technická stránka věci je už z toho mála, co jsme ze hry viděli, naprosto fantastická. Grafika je neuvěřitelně kouzelná a když říkáme kouzelná, tak opravdu myslíme kouzelná, protože má v sobě těžko popsatelný, obrovský náboj atmosféry. Práce se slunečním světlem (bezkonkurenční), úžasné textury a obrovský prostor, který je zachycen, to vše působí tak neskutečně atmosféricky a pohádkově, že si budete připadat jak ve zcela jiném světě. Úžasném a krásném světě, kde často budete jen v posvátném úžasu zírat na jeho nádhery (a to budete po celou dobu jenom v hradě a jeho okolí). Hudba má po vzoru *Tomb Raidera* zaznít jen občas, aby tak podtrhla sílu scenerie a i těch pár melodií, s nimiž měly naše uši tu čest, dávají tušit obrovské kvality. Zkrátka na *ICOu* je od prvního „pohledu" patrná ta dlouhá doba práce. Dokonalost se uspěchat nedá.

Originalita, invence ve všech ohledech, návyková hratelnost a fantastická atmosféra. To mají být hlavní devizy jedné z největších „malých" her příštího roku. A protože ve Státech už *ICO* nějaký ten měsíc sbírá jedno vyšší hodnocení za druhým, můžeme vás ujistit, že jimi i budou. Zážitek to nemá být sice příliš dlouhý, rozhodně však nezapomenutelný. No, uvidíme.

Jan Spáčil



Adresa http://www.scea.com/games/categories/actionadvent/ico Přejít
Oficiální stránka hry.

90% PROGNÓZA

MORTAL KOMBAT ADVANCE

GBA má tu čest zobrazit na svém monitoru bezesporu nejznámější bojovou (a možná díky filmu i nejznámější vůbec) hru *Mortal Kombat*. Konkrétně jde o třetí díl, který se bude zřejmě prodávat pod obchodním názvem *Mortal Kombat Advance*. Pokud vše půjde podle plánu, a jsou-li informace přesné, zkratka MKA se na pultech britských obchodů objeví 19. prosince, k nám by tedy měla hra dorazit na jaře tohoto roku.



Kvidění na internetu je již přebal cartridge, vyvíjený známou firmou Virtucraft, údajně se však do výše uvedeného data změní. Midway celý projekt halí do tajemného hávu a je skoupý na jakékoli informace. Každopádně to vypadá, že se převod na Game Boye zdařil a MKA nebude o nic méně krvavý a zábavný jako jeho bratři z PC. Určitě se objeví Scorpion, Mileena, Liu Kang a Motaro, zatím se neví jistě, zdali se tito čtyři utkají se všemi ostatními bojovníky, ani nejsou známy další detaily ohledně lokací, arén a herních módů.

Ještě méně informací prosakuje na veřejnost ohledně připravovaného *Mortal Kombatu* s pořadovým číslem *5*. Ten by měl být určen pro všechny „hlavní" (těžko říci, co si pod tímto pojmem představit, ale vypadá to samozřejmě na trojici Xbox, Gamecube a PS2) konzole. Midway ústy Neila Castra natěšil fanoušky této série prohlášením, že by pátý díl měl znamenat pro žánr bojových her stejnou revoluci, jakou způsobil první MK v roce 1990. Nechme se překvapit.

Pavel Hacker





Z celé série *Mortal Kombat*, byl pravděpodobně nejoblíbenější třetí díl (*Mortal Kombat 3*). Nejen, že je nejhratelnější ze všech vyšlých titulů, ale také nabízí velké množství postav. *Mortal Kombat Advance* pro Game Boy Advance tyto klady PC verze ještě rozšiřuje.

Původní *Mortal Kombat 3* pro PC, nabízel přibližně 14 postav, v *Mortal Kombat Advance* jich máte na výběr asi 23 standardních charakterů (najdeme tu navíc takové oblíbené postavy jako je Kitana nebo Reptile), plus bossové a bonusové postavy. Spíše by se asi hodilo srovnávat *Mortal Kombat Advance* s *Mortal Kombat Trilogy*, ale naneštěstí je tato hra u nás tak nerozšířená, že by se to minulo účinkem.

Příběh *Mortal Kombatu* je už asi dobře známý každému, asi i těm, kteří jen stírali prach z klávesnice nebo joypadu. Krutý vládce Outworldu (česky Jinozem nebo Mimosvět) Shao Kahn (známý také jako Shao Khan – pozn. pž) a jeho následovníci vtrhli do Pozemské říše, aby ji dobyli a proti nim stojí hrstka vyvolených, vedená bohem hromu a blesku Raidenem (známý také jako Rayden – pozn. pž). Příběh nabízí dostatek prostoru pro poměrně unikátní bojovníky jako je například Motaro (kentaur), takže individualita charakterů je zaručena.

Hrát můžete buďto typický mód pro jednoho hráče, kdy postupně porážíte jednoho bojovníka po druhém, až nakonec dojdete k Shao Kahnovi. Nebo je zde možnost propojit více Game Boyů Advance a hrát proti lidskému protivníkovi – „jeden na jednoho" nebo „dva na dva" (každý si vybere dva bojovníky a když je jeden poražen, nastupuje ihned druhý válečník).

Samozřejmě, že nebudete ochuzeni o to, co dělá *Mortal Kombat Mortal Kombatem* a to jsou Fatality – speciální „dokončovačky", ve kterých provedete speciální hmat (jehož provedení vás bude možná stát pár zlomených prstů, není to zrovna nic jednoduchého a kombinace pro provedení tohoto úderu jsou dost složité), jako je useknutí hlavy, stažení z kůže, zaražení do země nebo spálení na popel. Černý humor a brutalita jsou průvodním jevem této herní klasiky, takže na pár litrů virtuální krve, byste si měli rychle zvyknout.

Navíc jsou k dispozici comba a také zbraně. Celková technická úroveň je na vysokém stupni a rozhodně si nezadá se svými „předky" na PC.



Těšme se tedy na legendární 2D řežbu, která hnula herním světem. V celkovém srovnání MK3 verze pro PC a *Mortal Kombat Advance* pro Game Boy Advance (je to nespravedlivé srovnání, jak jsem řekl, na PC sice vyšel *Mortal Kombat Trilogy*, který nabízí to samé, ale v Česku nebyl k dostání) na plné čáře vítězí *Mortal Kombat Advance*.

Jan Lysý

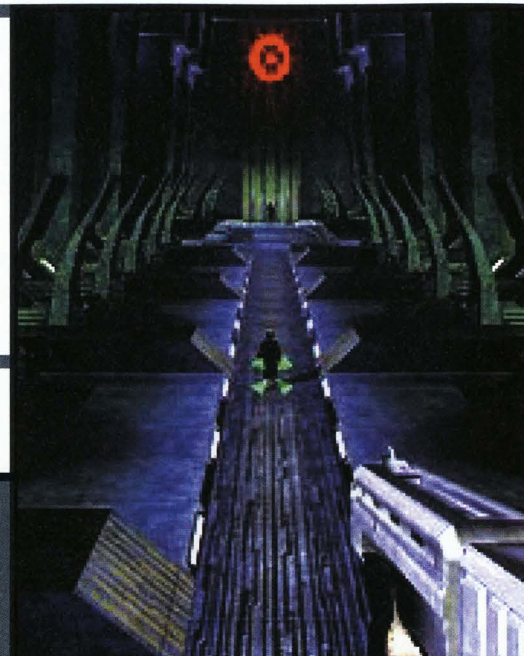
PROGNÓZA 95%

Adresa http://mk.hotweird.com Přejít
Říše MK na internetu.

Typ hry: Střílečka | Žánr: Sci-fi | Datum vydání: první čtvrtletí 2002 | Vývoj: Warthog | Vydavatel: Crave

BOUNTY HUNTER

Zvuk motorů pomalu přecházel v ohlušující řev. Cestující se drželi sedadel a nervózně se rozhlíželi po okolním vesmíru skrz ztmavená okna lodi. Najednou jejich sesterská loď, s kterou cestovali na Ka'le'maon, explodovala v oslnivé kouli. Ale slyšet nebylo nic. Mezihvězdný prostor je ke zvukům umírání milosrdný – nešíří je. Vrak druhé lodi jim rychle mizel z pohledu, jak pilot začal otáčet jejich transportér podél podélné osy pro únikový manévr. Dokončil složitý výkrut a snažil se dostat zpátky na komunikační kanál, který před chvílí opustili. Až pozdě zahlédnul štíhlý trup útočného křižníku, který se vynořil z pravého boku, jako kdyby ten manévr předvídal. To byla jeho poslední myšlenka než promluvili zbraně. Zbraně *Bounty Huntera*.





Klasická střílečka ve vesmíru, řekne si člověk při prvním pohledu na novou hru od firmy Warthog. Špatně. Ale je naopak dobře, že čtete tyto řádky, protože to klasická střílečka není. Tedy obvyklý model zabíjení, dokupování nových zbraňových systémů, štítů a palubních hostesek zůstal zachován. Ale je toho naštěstí víc. Takže se do toho pustíme:

Příběh. Nic zvláštního, zpočátku spravedlivý ochránce obchodních cest lidstva, které se rychle roztáhlo po celé galaxii, potom (už po první misi) na deset let nespravedlivě do vězení (to nemusíte odehrát, jenom odsedět) a na závěr už jenom špinavá práce a pomsta (celá hra). Čistí jako lilie rozhodně nebudete. Zajímavé je, že zatímco zpočátku je na výběr nepřehledné množství různých náhodně generovaných misí, postupem času se dostáváte více a více do příběhu, který vás nakonec vede téměř lineárně až do konce (autoři to nazvali semi-lineární). Mise mají být velice rozmanité, od odstřelování jiných „pirátů", přes ochranu transportů, tajné poselstva až po zachraňování rukojmích a další.

Hraní. Naprosto nový koncept spojení vesmírné střílečky s pozemní akcí ve stylu běhej a zabíjej. A pozor, to vše bez jakýchkoli přechodů a nahrávání, všechno zvládá jeden engine. Tedy – z těžební základny na vás střílejí, ve svém



speciálu jim odpráskneš jejich starý doubleblastery, pak přistaneš, vylezeš z kokpitu a vložíš se do toho trošku víc osobně. Poměr akce na zemi a ve vesmíru má být 70 ku 30, tedy motory si odpočinou více než ty. Pohodička, klidánko si je odpráskneš svým příručním laserem, teda když se ty mrchy na chvilku zastavějí... Vidím zde potencionální problém v přechodu ovládání, kde bude zajímavé sledovat, jak to autoři vyřeší. Přece jenom v jedné chvíli přidávat rychlost třeba tlačítkem R1 a potom se tím samým skrčovat – to by mohlo trochu skřípat.

Tři rasy se svými specifiky tvoří zatím známý vesmír. Pokud tvoje oběti budou více zastoupeni mrtvolami jedné rasy než jiných, může tato zcela nahodile získat dojem, že proti ní něco máš. A také se potom opět zcela nahodile může stát, že po tobě půjde jiný lovec. A to rozhodně není příjemné. Inteligence ostatních tvorů je na vysoké úrovni, nečekejte sebevrahy s uslintanou bábovkou a párátkem v tlapě, jak se na vás vrhají, ale naopak taková rota vojáků tě dokáže s přehledem pronásledovat a díky svojí organizaci, sestavám, secvičenosti a dovednostem z tebe nezbude než mastný flek.

Grafika. Fantastická. Aby ne, když Xbox dává takové možnosti. Zejména vesmírné scenérie vypadají skutečně úchvatně. Možnost kličkovat na linii světla a tmy nějakého měsíce blízko hvězdy a tím ztěžovat pronásledování – lahůdka. Obrovský vykreslovací dosah autoři dokazují konstrukcemi vpravdě vesmírných rozměrů – megahangáry a magastanice a megavšechno. Postavy mají velký počet polygonů, deformovatelnou kostru a věrohodné animace – jako v *Half-Lifu*. Do detailu vykreslené prostory kosmických zařízení, spousta předmětů a veliká škála barev dávají jasně najevo, že grafika bude opravdu silnou stránkou.

Zvuk. Bohužel nemůžu posoudit, ale předpokládám vyšší standard.

Vcelku to vypadá na kvalitní hru, která potěší všechny příznivce akční zábavy.

Jiří Švejcar

Adresa http://www.warthdog.co.uk Přejít
Stránka vývojářského studia.

75% PROGNÓZA

Typ hry: RPG | Žánr: Fantasy | Datum vydání: 1. čtvrtletí 2002 | Vývoj: Gas Powered Games | Vydavatel: Microsoft

PC Preview

DUNGEON SIEGE







Chris Taylor je velice zajímavá a tvořivá postava na poli herního průmyslu. Že nevíte o koho jde? Pak vězte, že jde o člověka, jenž má na svědomí hry, jako jsou *Hardball 2*, *4-D Boxing* a konečně *Total Annihilation*. Že vám to něco říká? To je dobře, moc dobře...

V roce 1997 naprogramoval Ch. Taylor real-time strategii *Total Annihilation* (Cavedog). Byla to hra, která se hlouběji zapsala do podvědomí herního publika, protože nabízela vše, co bylo v té době standardem. Ale teď se časy změnily. V roce 1998 založil Taylor vlastní studio s názvem Gas Powered Games (GPG) a ihned začal pracovat na *Dungeon Siege*.

Asi největším důvodem proč investovat právě do této hry, by měl být bájný svět, který se ve hře *Dungeon Siege* nachází. Protože se GPG nechtějí držet nastavované kaše RPG her, bude zde herní prostředí opravdu zajímavé. A aby jste z tohoto světa měli také něco vy, připravili si na vás tvůrci opravdové lahůdky.

Hned na samém počátku vlastní hry si zvolíte, s jakou postavou chcete hru absolvovat. Na výběr toho není opravdu mnoho, lépe řečeno jen jedna postava farmáře či farmářky. S možností výběru souvisí i předvolené dovednosti a zkušenosti. Těch je zde ze začátku pramálo. Respektive zde nejsou vůbec žádné. Ale abyste si nemysleli něco špatného o této hře, prozradím vám, že je to vykompenzované tím, že si během putování budete moci postavu vylepšovat, jak se vám zlíbí. Chris k tomu dodává jediné: „Hráči budou nadšeni!" Uvidíme, jestli se vyřčená slova pana Taylora opravdu naplní, ale já bych tomu i celkem věřil. Určitě k tomu máme důvod.

Když už byla řeč o postavách, zapomněl jsem se zmínit, že během hraní budete moci přibírat i další členy, na které cestou narazíte. To, že narozdíl od vás budou mít předvolený charakter, je všem asi jasné. Ve hře byste takovýchto postav měli potkat celkem sedm, ale je dost dobře možné, že nemusíte narazit ani na jednu. A ten, jenž dává přednost sólové hře, si zde také užije své. Já osobně tento fakt přijímám s velkou chutí, protože mě daleko více baví, když se vtělím jen do role jedné postavy a navíc nemusím přerozdělovat zkušenostní body či dovednosti. Ale je jen na hráči samotném, jakou cestou se hodlá vydat. Toto je určitě jeden z nejdůležitějších prvků, na který budeme moci ve hře narazit.

Další vynikající cestou, kterou se *Dungeon Siege* vydává, je cesta technického zpracování. Celý svět bude plně 3-D a bude také obsahovat skvělé modely postav. Samotná hra bude ruku v ruce spolupracovat s prostředím, a proto bychom se neměli divit, až se vaše postava ponoří do močálu a vaším jediným možným řešením bude Load. Pokud jste hráli nějakou z Chrisových předešlých her, asi tušíte, jaké bude celkové ozvučení hry. Pakliže jste neměli možnost, si nějakou z těchto her zahrát, tak vám poradím – naprostá špička.

Malinko jsem zde nakousl herní systém a ovládání. Mno, asi takhle. Pokud si myslíte, že se hra bude držet nastavované kaše *Diabla*, musím vás zklamat. Herní systém bude opravdu originální, protože bude kompletně nový a neotřelý. Za všechno může hovořit fakt, že pokud rádi shromažďujete předměty a posléze nevíte, kam je máte ukládat, zde budete mít vlastní nosné stanice v podobě oslíků, velbloudů, koňů, atd. To je opravdu rozumné řešení.

A jak to funguje v herním světě? V této hře není žádná potřeba orientace, protože budete putovat světem stále vpřed, aniž byste pomysleli na únavnou cestu zpět. Další zajímavou invenční vložkou je zde smrt, ona zde totiž žádná není. Vaše postavy neumírají navěky, protože se jim po smrti opět doplní mana a životy. Mno, něco úplně jiného je čin, kdy vás nepřítel roztrhá po celé herní ploše. V takovém případě musíte sebrat lebku zesnulého a honem s ní utíkat pro lektvar a pro další re-inkarnační serepetičky.

Že jsem vás nenalákal? Nevadí. Protože až hra vyjde, nenajde se žádný hráč, který by tento titul zavrhoval. A jméno Chris Taylor bude žít navěky, to mi věřte.

Tomáš Laskovský



PROGNÓZA 86%

Adresa http://www.dungeonsiege.com Přejít
Oficiální stránka hry.

Preview

GRANDIA 2



Přestože je *Grandia* plnohodnotný klenot v koruně RPGček pro PS, zná ji dnes málokdo a málokdo tak skutečně dokáže ocenit její kvality. Své udělala i na svou dobu poměrně dosti slabá prezentace a nic moc provedení, díky čemuž prostě hra neměla dostatečně silný lesk, aby dokázala vyniknout a upoutat pozornost vedle do dálky zářících klenotů od Squaresoftu. Zlato tak objevili jen zkušení zlatokopové. Proto se žel nedá shrnout vše do jednoduchého: chystá se další *Grandie*. Pro PS2.







Přesněji řečeno chystá se konverze další *Grandie* pro PS2, protože *Grandia 2* se už před nějakým časem objevila na Dreamcastu, kde částečně i díky absenci kvalitních zástupců svého žánru, zaznamenala solidní úspěch. Na PS2 je situace alespoň v Evropě obdobná (v Americe už touto dobou pevně drží žezlo v rukou desátá *Final Fantasy*), a tak má jméno *Grandia* dočasně u pravověrných srdce otevřené dokořán. Hlad je sice nejlepší z kuchařů, ale na DC *Grandia 2* nevznikla jen díky jemu (byť kvalit jedničky nedosáhla).





Jde, stejně jako v případě prvního dílu, víceméně o klasické konzolové (čti Japonské) RPG s unikátním a komplexním fantasy světem, lehce (no...) kartoonovou grafikou, manga charaktery a propracovaným, patřičně epickým příběhem, kde zdánlivě banální záležitosti přerostou do katastrofických rozměrů existencionální povahy. Popisovat jej podrobněji nemá v preview žádný smysl, stačí ukázat špičku ledovce a ujistit, že pod vodou skutečně JE jeho zbytek, byť hlavní hrdina Ryudo není Cloud, Fei, Squall či Zidan a stejně tak příběh nedosahuje kvalit majstrštiků od Squaresoftu (hodnotit se sice v preview nemá, ale naznačovat můžu).

Koncepčně bude *Grandia 2* taky hluboko ve vyjetých kolejí, tzn. průzkum, kecání a lehké adventuření se bude střídat s četnými souboji, které budou základem pro vývoj vašich postav. Souboje budou poněkud akčnější a, radujte se, nebudou náhodné, jako u *FF*, tedy budete se jim moci vyhnout (samozřejmě jen těm „tuctovým"). Obojí v plně 3D grafice, která alespoň na DC byla taková pěkná, kouzelná a kvalitní. Povede-li se konverze (tzn. dojde-li k alespoň nějakému zlepšení) bude na PS2... tak nějak už jen funkční, slušně funkční, s nastupující novou generací PS2 RPGček samozřejmě těžko srovnatelná. Jenže, jak se zdá, konverze neprobíhá úplně hladce, a tak to zatím vizuálně vypadá na PS2 přinejlepším srovnatelně s DC. Nicméně autoři slibují místo realtimových animaček CGčka, což je opravdu „hodně" důležité. Zvukově půjde o hodně solidní záležitost, obzvláště mluvené slovo u tak obsáhlé hry potěší a bude-li na úrovni, tak dvojnásob. Technická stránka věci je ale u RPG až to skoro poslední, kdo hrál první *Grandii*, *Xenogeary* či *Dragon Quest VII*, o tom ví své.

Ať už se tedy podaří konverzi úspěšně dotáhnout do konce snahu o totální rezignaci na jakákoliv zlepšení technické stránky věci (či alespoň na bezchybný převod) nebo ne, příliš na tom nesejde. Nesejde ani na tom, že se těžko PS2kové *Grandii 2* podaří dostát nasazovaného standardu nové platformy, opět v technických věcech. Ty pro RPG elementární věci, jako příběh, souboje, vývoj postav či průzkum obřího světa, se snad nepřevést či špatně převézt nedají. A tady bude mít určitě *Grandia 2* i na PS2 co nabídnout. Do příchodu *FFX* zcela určitě.

Jan Spáčil

Adresa http://www.ubisoft.com Přejít
Stránka vydavatele.

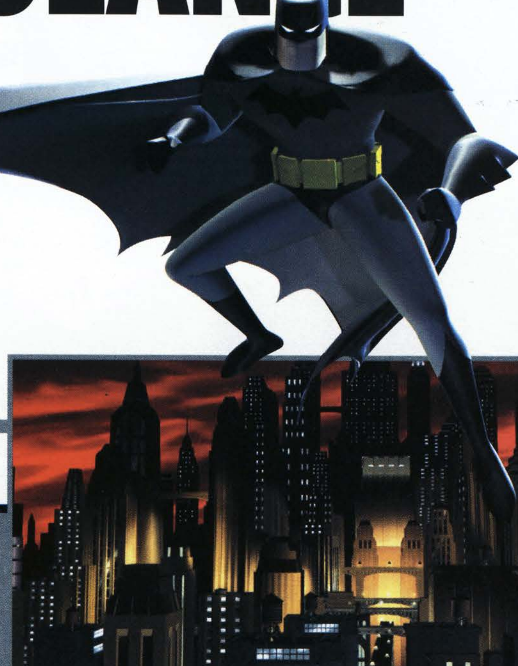
82% PROGNÓZA

Typ hry: Akční adventure | Žánr: Comics | Datum vydání: Launch GC | Vývoj: Ubi Soft Montreal | Vydavatel: Ubi Soft



BATMAN VENGEANCE

Při vyslovení slova Batman se každému z nás vybaví celá řada věcí. Někoho hned napadne comics, někoho film (kterých je také celá řada, ať už hraných nebo kreslených), kniha a v neposlední řadě i počítačová hra. Jak je každému jistě známé, tak postava Batmana pochází z comicsu (ano, vážení a milí čtenáři, už je to tak) a od comicsu k počítačové hře je to jen, co by kamenem dohodil. A tak když přišly na svět počítače, tak nějaká chytrá hlava převedla tuto postavu i do elektronické podoby, a to do počítačové hry, kterých se za ty léta nastřádalo celkem dost (odhaduji něco kolem stovky her na všechny platformy). A jelikož tu máme (my teda ještě ne, ale v Japonsku a v USA už ano) nový systém, máme tu i nové pokračování Batmana s názvem *Batman Vengeance* (pomsta).

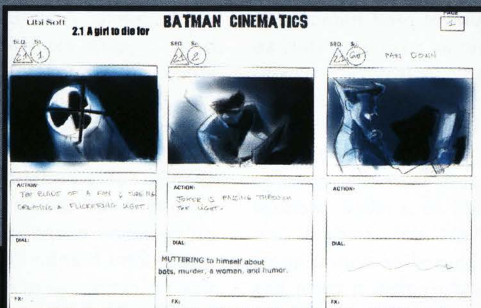


Ubi Soft v poslední době předvádí, jak že se to mají dělat hry. Valná většina jejich posledních titulů je totiž výborná, přinejmenším nadprůměrná. A *Batman Vengeance* nebude výjimkou. I když řekněme si to na rovinu, všechny předešlé hry s touto tématikou byly přinejmenším podprůměrný brak (až na *Batman The Movie* na ZX Spectrum – pozn. pž). Nebudeme však předbíhat a podívá-me se na *Batman Vengeance* pěkně popořádku.

Batman Vengeance bude akční adventure, která je inspirovaná kresleným seriálem od Warner Bros (*Batman: The Animated Series*). Celý příběh hry začíná temnou nocí, kterou je Gotham City proslulé, kdy Batman dostane anonymní hlášku, že nedaleko od jeho příbytku někdo založil požár. Batman jako Temný rytíř se tedy vydává na svojí obvyklou prohlídku místa činu. Na místě najde dívku jménem Mary, kterou zachrání před bombou. Mary mu potom sdělí, že Joker jí unesl syna a za vrácení požaduje výkupné... A tímto začíná celý příběh ve kterém se setkáte se všemi hlavními záporňáky Batmana, které jistě všichni dobře znáte. A bude to např. již zmiňovaný Joker, dále pak Mr. Freeze a nebo Poison Ivy.

Tak to bychom měli něco na úvod a k příběhu, a teď se podíváme na grafiku hry. Jak už jsem se zde jednou zmiňoval, je tato hra inspirována kresleným seriálem, který kdysi běžel i u nás a tudíž podle toho i vypadá. Grafici od Ubi Softu odvedli mistrovské dílo (konkrétně tým který pracoval na *Raymanovi*). Celá hra vypadá jako by z oka vypadla své kreslené předloze, jen s tím rozdílem, že si vzala na pomoc ještě třetí rozměr. A tak na vás z obrazovky bude čišet nádherně, až řekl bych dokonale provedená 3D comicsová grafika, kterou si všichni příznivci žánru comics zamilují na první pohled a jako bonus tu bude zhruba 40 minut renderovaných animací, které jsou ještě o chloupek dokonalejší než samotný engine. Co dodat ke grafice? Snad jen, abyste se podívali na okolní obrázky a začali slintat a šetřit penízky.

Ovšem grafika není všechno a nedílnou součástí hry je zvuk a hudba. U Ubi Softu se zřejmě poučili a podívali se na předešlé hry s Batmanem a řekli si: když máme tak skvělou hru po grafické stránce, tak jí dáme i pořádný zvukový doprovod. A jak řekli, tak udělali. Hra bude namluvena profesionálními herci (prý originální hlasy z kreslené předlohy) a tím by se mělo zaručit, že po této stránce bude vše perfektní a hru nezkazí chraptivé a nesrozumitelné pazvuky linoucí se z vašich reproduktorů.



A tak bychom se měli dočkat toho, že Batman bude mít temný a klidný hlas a že Joker ho naopak bude mít tak trochu, no nebojme se toho slova, ujetý.

Jak jsem se tu tak rozplýval nad grafikou a zvukem, tak bych vám málem zapomněl říci něco o hře jako takové. Půjde tedy o akční adventure ve 3D kabátě. Budete se moci prohánět v 19 levelech, které jsou zasazeny, kam jinam, než do Gotham City. Tam na vás bude čekat celá řada padouchů se svými nadřízenými, které budete za pomoci všech možných Batmanovských zbraní moci likvidovat. K úhoně nepřijdou ani příznivci různých dopravních prostředků, neboť se zde budete moci projet v Batmobilu nebo proletět v Batletadlu. A všechno toto bude provázet akce v podobě střelby, skákání, houpání, bojování a celá řada dalších věcí, které jsou nedílnou součástí akčních her.

Když toto všechno sečteme a podtrhneme, tak by nám s toho mohla vypadnout celkem slušná zábava. A o tu tady přece jde? Toto všechno, se ale dozvíme, až bude Gamecube uveden na náš trh.

Michal Brzák







PROGNÓZA 80%

Adresa http://www.angelfire.com/ia/gothammonsters Přejít
Stránka věnovaná záporákům z Gotham City.

REC

Typ hry: Akční	Žánr: Letadla	Datum vydání: Leden 2002
Vývoj: Namco	Vydavatel: Namco	Počet hráčů: 1



Přeskočila malá jiskra. Kovová komora se rozzářila prudkým ohněm. Ten, štědře živen z nádrže, vyháněl všechny spaliny ven úzkým hrdlem komory. Třetí Newtonův pohybový zákon opět prokázal svoji platnost a raketa vyrazila zpod křídla. Vystřelila dopředu, tam, kde se v pálivém slunci blyštěla malá stříbrná pecka. Ta kličkovala, snažila se utéci, ale raketa se nemilosrdně přibližovala. Složitá vývrtka, prudká otočka a překlopení na křídlo s následným prudkým pádem by možná spletly lidského pilota, ale ne dravý počítačový mozek rakety. Tři sekundy po tom, co pilot zmáčknul červený knoflík na svém kniplu, se zaměřený letoun začal řítit k zemi. Za ním jako stuha na pouti vlála stopa kouře. Pilot si odepnul kyslíkovou masku a zhluboka se nadýchl. Válčení je těžké řemeslo.

ACE COMBAT 4 : DISTANT THUNDER

Je to tady. Obloha už zase patří jenom ptákům. Tentokrát ale s pořádně ostrými zobáky. A my, šťastní hráči s televizí a připojenou PS2 už v ruce třímáme ovladače či kniply a žhavíme motory. Protože hra, která nás k tomu nutí je opravdu zajímavá. Je to počin programátorů, grafiků, designérů, uštvaného produkčního a dalších lidí z Namca. Ti nyní předkládají výtečnou akční hru s dobrým příběhem, solidním zpracováním a adiktivní hratelností. Podívejme se na její příběh.

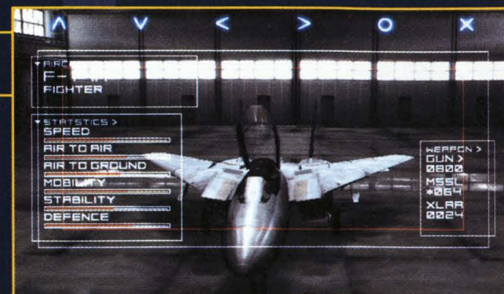
V blízké budoucnosti začne válka. Není podstatné koho proti komu, ani kde se odehrává. Je třeba pouze vědět, že spolu válčí dvě supervelmoci. Znáte je z hlášení před misemi, prostřednictvím suchého elektronického hlasu počítače, ze situačních map a rozkazů popisujících cíle a jejich důležitost. Ale znáte je také jinak. Vidíte je pohledem malého kluka, který je sice na stejné straně jako vy, ale na území okupovaným stranou druhou. A v jeho městečku sídlí nepřátelská elitní žlutá švadrona, jednotka stíhacích pilotů. Před skoro každou misí se ukazují ručně kreslené záběry z dění a popisuje je hlas malého chlapce, který přišel o rodiče a žije v hospodě, kde také „táboří" právě oni letci. Příběh se zajímavě proplétá a když v jedné misi musíte na konci sestřelit letadlo patřící k žluté letce a zažíváte euforickou radost, v následující video sekvenci vidíte piloty truchlících pro svého mrtvého kamaráda. Válka vás vtáhne do sebe ne obvyklou megalomanskou snahou všechno vlastnit a být nejsilnější, ale právě oním zvláštním vztahem mezi lidmi, kterým situace přidělila nějaké role, ale oni jsou pořád tím, čím byli. Své nepřátele nebudete nenávidět, spíše ctít a respektovat.

Co se bojových úkolů týče, jsou opravdu velice rozličné. V jedné misi musíte například zničit určitou elektrárnu a potom unikat před mimořádně silným a plošným ostřelováním z kanónu, který se jmenuje Stonehenge (podle rozestavení hlavní) a byl určen pro ničení meteorů ohrožujících zemi. Jediný bezpečný únikový koridor je průrva v zemi a tak se řítíte přírodním kaňonem s nepřítelem v zádech a nad vámi zuří obrovské výbuchy. Nemusím snad ani uvádět, že v jedné pozdější misi naopak musíte toto obří dělo zničit. V jiné zase letíte do zóny, která je pod ochranou leteckých rušiček, takže je musíte nalézt a zničit bez radaru a teprve potom se věnovat danému úkolu. Eskort dopravních letadel, ničení bombardérů, podpora pozemní invaze (kde se skutečně vylodí vaše jednotky) nebo sestřelování raket s plochou dráhou letu jsou skutečně jenom příklady pro ohromnou varietu, která je připravena pro vaše zbrojní systémy.



Po briefingu na každou misi si můžete vybrat letadlo a vyzbrojit si ho (přesněji dokoupit lepší zbraně). Systém je (trochu nelogicky) takový, že si vše kupujete. Za každou misi dostanete nějaké body a jejich ekvivalent v dolarech. A pak už jenom pořizujete letadla nová a zbavujete se starých (pod cenou). Letadel je na výběr okolo 20, na můj vkus až moc. Kromě specialitek jako je např. neviditelné B-2 (bombardér) je přítomna spousta velice podobných letadel s různě vyladěnými letovými charakteristikami. Vše je americké provenience a speciální zbraně jsou například inteligentní bomba či rakety, kterých lze odpálit více na různé cíle naráz. Některé mi přišli vysloveně k ničemu, jiné jsem rád používal. Základní výzbroj jsou ovšem rakety a kanón. Raketu lze odpálit při určitém přiblížení a při chvilkovém sledování dráhy zaměřovaného letounu, přičemž raketa se sama navede a po odpálení míří na cíl. Kanón (rotační kulomet) je účinný na velice krátkou vzdálenost, nezaměřuje se a jeho jedinou výhodou je, že šetří rakety. Tyto rakety (tuším že Stinger) lze totiž použít i na pozemní cíle, takže takový torpédoborec (jakožto typický pozemní cíl :-) potopí na tři zásahy (do tří míst), kdežto speciální raketa vzduch-země už na první. Jinak jsou většinou k dispozici bomby, kde se liší způsob střelby a to tak, že vidíte balistickou







dráhu a předpokládané místo dopadu bomby při okamžitém vypuštění. Přesnost nic moc, zase plošnější účinek než rakety. Nepřátelé po vás střílí opět kulomety (většinou pozemní stanoviště) a raketami, kde ovšem není skoro vůbec problém se vyhnout – stačí prudký obrat na plný céres a raketa s menší manévrovatelností to nezvládne.

Letouny se od sebe, co do ovládání, příliš neliší. Samozřejmě některý se vám obrátí téměř na pětníku a druhému musíte opravdu hodně zbrzdit motor na obrátku, ale není to tak výrazné, aby si na to člověk musel zvykat. Pokud vyletíte moc vysoko, ztratíte vztlak na křídlech a padáte zase zpátky. Naopak mi trochu scházelo, že se při překrvení či odkrvení mozku (kterého jsem určitě dosáhl při těch figurách a spouště G) netmaví či jinak neupravuje obraz (a to už to měl staříčký *F29 – Retalitator*). Nepřátelé mi také nepřišli nijak extrémně chytří či zdatní. I na nejtěžší úroveň jsem v pokročilých misích neměl problémy někoho „sundat" a to letadýlka nejsou mojí specialitou. Nepostřehl jsem žádné speciální manévry, v které jsem doufal, že se budu moci naučit, takže zde je určitě prostor pro další vylepšení. Ani ve skupinách spolu letadla nijak nespolupracují a spíše vás nechávají být.

Bojiště je vždy velký čtverec, který nesmíte opustit, kromě jedné strany, za kterou je vaše základna či letadlová loď. Tam se můžete kdykoli vrátit a doplnit střelivo, kerosin a opravit letadlo. V okamžiku, kdy překročíte tuto hranici, jdete na přistání, které je v porovnání s každým simulátorem hračka. Pokud zde zemřete, jdete znovu na přistání, takže žádná křeč (můžete to i odmáčknout). Dokonce se celá doba přistávání, přezbrojování, tankování a vzletu nepočítá do času mise! Hloupost, ale praktická... Radar je citlivý na tlak vyvinutý na tlačítko a má tři úrovně zvětšení. Další tlačítka ovládaná pravým palcem jsou rakety, kulomet a výběr cíle. Pravý ovladač slouží k rozhlížení, při zmáčknutí se podíváte přímo za sebe. Levý ovladač je na létání samo – můžete si samozřejmě zvolit jestli chcete reversní ovládání letadla. Zrychlení (při tom největším, forsáži, se ovladač uspokojivě třese) a brzdu motoru ovládáte L1 a R1. Celkově je ovládání intuitivní a příjemné.

Už jsem toho řekl hodně, ale to hlavní zůstalo nevysloveno. Takže, výjimečné grafické zpracování mě doslova nadchlo. Zejména při pohledu zdálky na krajinu, moře a nebe se člověku chce jen tak létat a kašlat na nějaké nervákové souboje. A když k tomu prší nebo sněží s bouřkou... darmo mluvit, to se musí prožít. Města jsou takovým hybridem mezi kvalitní texturou a do detailu vymodelovanými prvky (visutá dálnice, sloupy vysokého napětí, výškové a důležité budovy, všechny terče). Nicméně pokud to opravdu detailně nezkoumáte, je iluze dokonalá. Zakotvená ponorka v přístavu, kolem které projíždí jednotka tanků, je pastvou pro oči. Taktéž velké vzdušné stroje – Boeingy se systémem AWAC a tankovací letadla – jsou skvěle vymodelované, bohužel totéž se nedá říci o vlastních strojích. Model je sice určitě přesný, ale celé letadýlko vypadá tak nějak právě jako model. Nevím, možná trochu ušpinit plechy, zesílit klapky a přidat pár nýtů a je to dokonalé. Ale já stejně létám z pohledu pilota, a tak mi to může být jedno.

Na závěr každé mise vidíte jednak replay, bohužel bez možnosti přetáčení (zase s volbou z cca 8 kamer) a potom hlášení s počtem sestřelů a zničených cílů. V pozadí se přitom vykresluje průběh vašeho letu jako velká červená šipka s dlouhou dráhou. Ostatní letadla jsou modré šipky a cíle křížky. Šipky přesně kopírují letové dráhy včetně otáčení letadel a v izometrickém náhledu je to opravdu skvostná podívaná. Doprovázeno příjemnou hudbou v pozadí, která ani při létání samotném neruší výborný zvuk motorů, štěkavé staccato palby, svist odpalovaných raket a houkání při zaměření. Dá se říci, že se hráč vždy těší do další nápadité mise.

Tuto hru se rozhodně vyplatí pořídit a dohrát. Střední obtížnost a skvělá zábava s možností hry dvou hráčů a jedinečným vizuálním požitkem ji činí skutečně atraktivní. Takže nastartujte svoje stroje, připoutejte se a za letu nekuřte.

Jiří Švejcar







REC

Typ hry: Akční adventure | **Žánr:** Sci-fi | **Datum vydání:** : Leden 2002
Vývoj: Amuze | **Vydavatel:** Sega | **Počet hráčů:** 1

HEADHUNTER

Vítejte, jmenuji se Bill Waverley a tohle je Kate Glosse. Sledujete All You Want To Know a na pořadu jsou nejnovější zprávy...







Miliardář a úspěšný politik Christopher Stern s požehnáním prezidenta USA nechal vzniknout jednotce ACN – Anti-Crime Network. Tuto speciální jednotku pro boj se zločinem tvoří „Headhunters" – speciálně vycvičení agenti, kteří mají licenci od L.E.I.L.A. V ulicích bude zase bezpečněji...
A máme tu nové zbraně, které způsobují mozkovou smrt, ale nepoškodí vaše orgány. Není to úžasné? Do této doby používané střelné zbraně jsou od dnešního dne ilegální...
John Wade, Headhunter, je od dnešního dne pohřešován. Pro bezpečnost Los Angeles je to velká ztráta...
V Biotech Corporation vyvinuli čipy, které umožní monitorovat a omezovat násilné chování každého, komu budou implantovány. Toto je skvělá zpráva pro vás i pro nás, ale rozhodně nepotěší Krále zločinu, Dona Fulciho...

Kalifornie blízké budoucnosti není žádným rájem na zemi. Zločin je na denním pořádku. V ulicích se prohánějí ozbrojené gangy a ani ACN není schopná proti nim zasáhnout s maximální efektivností. Černý trh s lidskými orgány, které se staly základním kamenem fungující společnosti, nedává politikům spát. Největším symbolem zločinu je pak Don Fulci, muž, jehož pravou identitu a tvář nikdo nezná. Přestože tvrdí, že Christopher Stern je diktátor a ACN jeho soukromá armáda, přestože brojí proti Biotech Corporation a upozorňuje na porušování lidských práv a demokracie, není na světě nikoho, kdo by s ním sympatizoval. Přesto, a nebo právě proto.
Pohřešovaný John Wade jste vy. Vaše dobrodružství začíná na operačním stole, ze kterého jen tak tak uprchnete. Když se probudíte v nemocnici, zjistíte, že si toho příliš nepamatujete. Rádi proto přijmete nabídku slečny Angely Sternové, která chce abyste vypátral a zabil vraha jejího otce, kterým by mohl být právě Don Fulci. Kromě toho, že vám to umožní vrátit se do akce, dostáváte tak šanci zjistit něco o své minulosti a rozplést nitky zločinu, politického intrikaření, a na závěr snad také zjistit, na čím stole jste se to v úvodu vlastně ocitli.

Hledaný nebezpečný vůdce motocyklového gangu Greywolf byl dopaden při zásahu jednotek ACN. Existují teorie, že tento muž pracoval pro Dona Fulciho. Zároveň se objevilo podezření, že Don Fulci chystá něco velkého. Co si o tom myslíš, Kate?
Já si myslím, Bille, že bychom se měli zamyslet nad tím, zda jízda na motocyklu nemá negativní vliv na chování člověka...

Svět hry *Headhunter*, kterou pro majitele PS2 a DC vyvinula společnost Sega Corporation, je tak trochu stejný jako ten ve filmové sérii Robocop. Jen konkrétní Detroit nahradilo stejně konkrétní Los Angeles, společnost OCP jednotka ACN a Roba agent John Wade. Přestože je tato inspirace nesporná, hře to vůbec neubližuje. Ba právě naopak.
Povznesete-li se i nad to, že v rámci kopírování autoři převzali i televizní zpravodajství a reklamní šoty, kterými je hra prokládána, dostane se vám odměny v podobě maximální atmosféry a výborného příběhu.
V jeho úvodu si musí John nejprve ošahat motorku, na které se bude během hry pohybovat po městě a získat licenci C v kancelářích L.E.I.L.A. Pak následují mise, během kterých budete likvidovat motocyklový gang, zachraňovat Angelu unesenou teroristy, likvidovat atomové bomby rozmístěné po Los Angeles nebo v roli Angely hledat Johna v přístavních docích.
Hra spadá do škatulky akčních adventure a hlavního hrdinu vidíte z pohledu třetí osoby. Největším kamenem úrazu v zobrazování hry je kamera, která se – na rozdíl např. od *Silent Hillu 2* – nedá plynule otáčet, ale jen nastavit za Johnova záda stisknutím R1. Mít kameru za zády by většinou stačilo, ale celý systém nefunguje příliš spolehlivě, často se stává, že kamera „zabloudí" nebo se usadí v nemožném úhlu někde ve zdi. Někdy je to dost nepříjemné, ale jelikož je jinak hratelnost na velmi vysoké (až návykové) úrovni, tak je to možné tvůrcům prominout.
Co už se promíjí hůře, jsou další chyby, které, doufám, byly jen záležitostí „review codu". Pro případ, že by tomu tak nebylo, vás musím varovat před špatně namluvenými dialogy, chybějícími titulky, chybějícím stavem energie protivníka a co je nejhorší, hra si občas dovolí spadnout – stalo se mi to několikrát při průjezdu mezi severní a jižní částí města, kdy PS2 načítá další mapu. Každopádně se zdálo, že čím hlouběji ve hře, tím více chyb.
Věřím tomu, že plná verze tyto „maličkosti" vyladí. Čemu věřím méně, je odstranění jedné další vady, která velice znesnadňuje bojový manévr „zlomení vazu". Musíte přistoupit k protivníkovi, stisknout R1 a X, a stane se. Jenže stejná kombinace provádí i všechny manipulace s navolenou zbraní. Stačí tedy, abyste stáli nepřesně za protivníkem a místo zlomení vazu můžete odhodit „Decoy Shells" a budete prozrazeni. A to naštve.

Právě jsme se dozvěděli, že Don Fulci neuspěl ve svých plánech v Millenium Bank.

Na místo míří jednotky ACN...
Další zpráva, která se mi právě dostala do rukou, je ... ehm ... následující: Po městě je rozmístěno několik atomových bomb, které by dokázaly dokonale vyhladit Los Angeles z mapy... Nicméně se nemusíme ničeho bát, ACN pracuje na zajištění bezpečnosti, takže můžeme být naprosto v klidu.... Kate?
Ano, ano, Bille. Přečtu další zprávu. Vláda zakázala veřejnou propagaci lidského i zvířecího násilí. Z vysílání a z hřišť se tak vytratí například americký fotbal... Mimochodem, můj pes skutečně nesnáší násilí, Bille...
Opravdu se toho máme od zvířat ještě hodně co učit, Kate...

Samozřejmě, že zatčení Greywolfa i likvidaci bomb po městě nemá na svědomí ACN, ale vy. Poté, co v úvodu hry získáte licenci C a tedy i přístup ke zbraním odpovídajícím licenci, vyrážíte najít informátory, které má v moci motorkářský gang The Wolfpack. Poté, co si užijete a po obtížném souboji zatknete Graywolfa, čeká vás další práce. Získat licenci B a zlikvidovat teroristy, kteří obsadili obchodní dům. V něm drží i Angelu. Další stopy vedou do Millenium Bank, kde vás čeká další namáhavý souboj s dalším z Fulciho pochopů – Cyber Cowboyem. Pak zase získat další licenci a další mise.
Licence získáváte plněním krátkých úkolů v simulátoru. Skládají se vždy z jízdy na motorce, tichého pohybu, střelby a finálního úkolu kombinující vše, co jste se v daných zkouškách naučili. Získávání licencí je vlastně forma tutorialu, kdy se naučíte, co všechno John umí a jak to můžete využít. Vše nově naučené se hned hodí v následující misi. Jen pro příklad – po získání licence A–1 vyrážíte na motorce zlikvidovat bomby rozmístěné po městě. Na ona místa se nejprve musíte dostat, takže ke slovu přijde vaše řidičské umění. Pak vlezete do podzemí, musíte odstranit strážícího teroristu a zneškodnit bombu. To vše je limitováno časem a věřte, že nebudete mít čas se nudit. Hra navíc funguje tak, že skutečně graduje – jak po stránce příběhu, který je neustále vyprávěn a doplňován řadou „filmečků" a dokumentů ve vaší složce, tak po stránce obtížnosti a náročnosti úkolů. Vše se ale dá zvládnout neustálým zkoušením a trénováním. Ve hře jsem zatím nenarazil na místo, kde bych se zasekl na déle než na hodinu, v nejhorším případě (konkrétně jednou) vícero hodin. Řešení hádanek většinou nejsou složitá. Hra má navíc v sobě kouzlo přitažlivosti, které vás nutí se k ní vracet, i když vám něco pořád nejde nebo na něco nemůžete přijít.

HODNOCENÍ ...?

Hodnocení v tabulce odpovídá dojmu ze hry samotné. Pokud však autoři neodstraní chyby, které byly v „review codu", je nutné z objektivního hlediska celkové hodnocení alespoň o 5 až 10 % sesadit. V každém případě si myslím, že *Headhunter* je skutečně výborná hra a že si ji zamilujete i přes její chyby.

Podle našich informací je Don Fulci skutečně zapojen do obchodu s lidskými orgány, které vyváží do Karibiku. Je to opravdu ohavné... Atomová hrozba městu byla zažehnána! To je myslím dobrá zpráva, Kate?!

WEBOVÁ STRÁNKA

Headhunter si svou pečlivě budovanou atmosféru drží i na webové stránce. Adresa www.anticrimenetwork.com ukrývá řadu flashových miniher, jejichž úspěšné zdolání (zadání jsou podobná těm z *Headhuntera* – projít nepozorovaně místnostmi, postřílet únosce) vám má zpřístupnit další sekce. Bohužel mě osobně se následující stránky nezobrazovaly, ale měly by na nich být ke stažení nějaká videa, obrázky a další downloady, informace o organizaci L.E.I.L.A. a další materiály, které každého, kdo hře propadl, potěší.

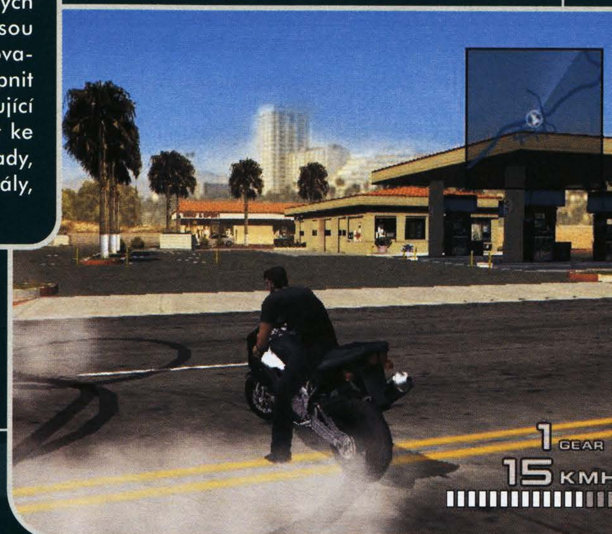
Souhlasím s tebou, Bille. Co je ovšem skutečně šokující zjištění, je fakt, že pohřešovaný John Wade se pohybuje po městě a má prý na svědomí vraždu jednoho člena jednotky ACN! Tomu nemohu uvěřit, Bille...
Buď klidná, Kate, právě přišla zpráva, že nebezpečný Wade byl zadržen a je okamžitě převážen do podvodního vězení, kde večer vstoupí do arény. Pokud v souboji podlehne, jeho orgány propadnou státu. No, závidím tomu, kdo bude mít orgány tohoto muže...
Eh, nevím, co říct, Bille...

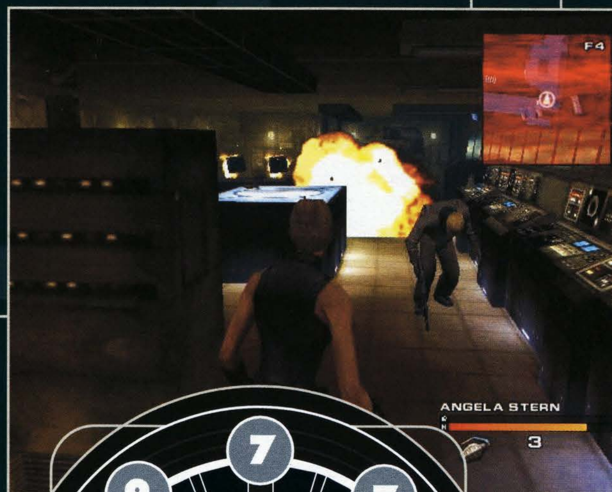
Headhunter mě vtáhl do svých osidel hned během prvních pár minut. Propracovaný příběh a skvělá atmosféra jsou dvě herní složky, kterých si nejvíc vážím a které hodnotím hodně vysoko. Grafika je víceméně standardní, což znamená dobrá. Oběma „módům" hry – jízda na motorce a samotné chození po budovách – byla věnována stejná pozornost a je to na hře vidět. Jízda na motorce je zážitkem už sama o sobě a paleta schopností, kterou může John během svým misí využívat, je dostatečně široká, aby si na své přišli milovníci tichých i těch hlučných řešení. Chůze v přikrčení, kotoul, nalákání strážce pomocí Decoy Shells, tichá ENP (Electric Neural Projectille) střela z Neurostunnera, strážce padá, kotoul, běh, postup podél zdi, střelba ze samopalu, kotoul... taktických možností je celá řada. Z toho by mohlo být jasné, že se *Headhunter* podobá *Metal Gear Solidu* a nabízí další špionážní akci, tentokrát opepřenou trochu jinou atmosférou. Srovnání obou titulů je na místě, ale radši to nechám na vás, čtenářích a hráčích. Protože, jestli se vám líbil *Metal Gear Solid, Headhunterovi* propadnete asi stejně jako já. A nenecháte toho, dokud nezjistíte, co je ten zpropadený Don Fulci zač.

A to bude pro dnešek vše. Z pořadu All You Want To Know se s vámi loučí Bill Waverley a Kete Glosse. Příjemný večer.

Pavel Žďárek









Akční adventure se skvělou atmosférou a dobrým příběhem.

HEADHUNTER

REC

Typ hry: Závodní | **Žánr:** Sci-fi | **Datum vydání:** Únor 2002
Vývoj: Studio Liverpool | **Vydavatel:** SCEE | **Počet hráčů:** 1–2

Drsní piloti závodních speciálů budoucnosti opět zasedají k řízení, aby si navzájem natrhli trysky ve známém sportu bez pravidel. V sezóně 2160 odstartuje soutěž nazvaná F9000 a Mezinárodní Federace Antigravitačních Závodů si už teď mne ruce v očekávání obrovského zájmu, vždyť tahle zábava s tradicí má ohlas všude. V osmi oblastech po celém světě jsou připraveny propracované okruhy ve třech variantách. A čekají na vás. A dočkají se.





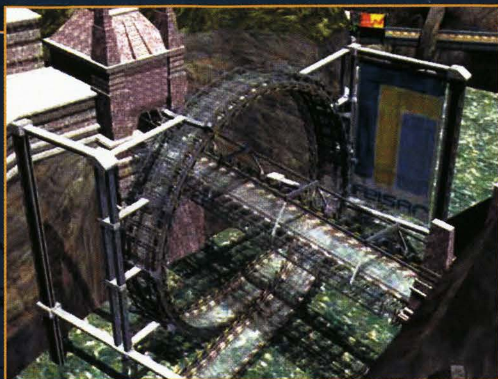
WIPEOUT FUSION

Pro případ, že jsou mezi vámi takoví, co v životě žádný díl *Wipeouta* nehráli, ujasníme si teď některá základní fakta. V téhle hře se jezdí na vznášedlech, a protože se to odehrává v budoucnosti, jde o strojovny ladných tvarů a fajnových možností. Není problém přimontovat k nim hafo zbraní, zcela legálně vám pomáhajících k vítězství. Funkce zbraní je věru jednoduchá – na tratích se povalují jakési fleky, pomalu měnící barvu. Ze všeho nejdříve je třeba mít prázdné políčko nacházející se na obrazovce nahoře uprostřed (nesmí v něm tedy už nějaká položka být, mrkněte na obrázky). Kdyby vám bylo zatěžko zbavovat se zbytečné zbraně jejím použitím, můžete ji prostě odhodit. Přes jeden z fleků přejedete a máte předmět odpovídající aktuální barvě, třeba řízenou střelu, zrychlení, granáty, štít, protonový kanón s pětadvaceti střelami v zásobníku, past nebo některý z přehršle dalších, odemykaných úspěšnými jízdami v rozličných herních módech. Tak se později dočkáte mimo jiné min, neřízených raket, oblíbeného *Quaka* (pošle kupředu hezkou vlnu poškozující a zpomalující každého v dosahu) a hlavně pestré škály takzvaných superzbraní. Kromě toho se na vozovkách válejí modré, šipkám podobné zrychlovače, a někde najdete i specifické zlepšováky jako jsou gravitaci matoucí plošky, co vás otočí o 180 stupňů, takže jedete po dráze, co byla před chvílí ještě nad vámi.

Ovládání je opět prakticky stejné, koneckonců nač měnit něco tak funkčního a osvědčeného. Máte jedno tlačítko pro plyn a po jednom pro levou a pravou vzdušnou brzdu, pomocí kterých se vybírají obzvláště ostré zatáčky. Můžete si samozřejmě zvolit z několika pohledů kamery, a jedno tlačítko je vyhrazeno k rychlému přepnutí (musí se držet) na kameru umístěnou na zádi vašeho vozidla. Ta může sloužit jako zpětné zrcátko, ovšem bohužel přes celou obrazovku, takže v tu chvíli nevidíte před sebe. A tak přestože to někomu možná přijde jako velice užitečná funkce, já sám jsem ji nevyužil ani jednou, zato mě několikrát zmátla či vyděsila, když jsem na ni v zápalu hry a s jazykem na hrudi omylem přehmátnul.

Vehikly jednotlivých stájí se od sebe navzájem liší nejen vzhledem, ale i vlastnostmi. Některé lépe brzdí a jsou ovladatelnější, jiné mají lepší akceleraci, případně dosahují vyšších rychlostí. To všechno je za jízdy opravdu znát, stejně jako vylepšení, která můžete nakupovat za peníze vydělané v soutěžích. Každé vozidlo má u každé vlastnosti několik vylepšovacích stupňů, což je limit, za nějž se ve svých zvelebovacích činnostech nedostanete. Až si zpřístupníte hlavního pilota týmu (od začátku je u každého k dispozici pouze druhý pilot), dostanete s ním jako bonus nějaké vylepšovací stupínky navíc, kromě toho pak startujete z lepší pozice.

Na výběr máte v novém *Wipeoutu* z několika čašzeroucích způsobů hry. Základem je styl Arcade, jednoduché projíždění jednotlivých tratí v samostatných závodech proti šestnácti počítačem řízeným protivníkům. Každá trať má tři varianty plus jejich „zrcadlové" verze, kde jedete druhým směrem. Pokud se vám někde podaří dojet na prvním místě, otevře se další. Můžete též vyzkoušet Challenge, které jsou pro každý tým jiné. Jejich smysl spočívá příkladně ve vyřazení co nejvíce oponentů, dojetí na co nejlepším místě bez použití zbraní (ty se mimochodem dají vypnout i v normální hře), jízdě na čas a v podobně specifických úkolech, přičemž jsou vždy stanoveny požadavky na jednotlivé medaile. K postupu budete vždy muset být alespoň bronzoví. A-G League je velice důležitý mód,






protože právě zde získáváte peníze na vyšperkovávání svého plecháče. Odměňováno není jen umístění a čas, anóbrž i ničení cizích strojů a jezdecký um. Později se vám otevřou ještě Zone Mode a Time Trial, u kterých bohužel pouze tuším, co jsou zač. Důležité ale je zmínit se o multiplayeru. PS2 nepodporuje propojovací kabel, proto se tu jezdí v horizontálním nebo vertikálním splitscreenu, ale řekl bych, že je to lepší varianta než shánění kohosi druhého s konzolí, televizí, kopií *Wipeoutu* a zájmem hrát ho ve dvou.

Co se grafiky týče, je *WF* jedním slovem paráda. Sněžení, déšť, zvířený prach, výbuchy, bombastické světelné efekty, no prostě, co vám mám povídat, tvůrci se chlubí, že z Emotion Enginu vymačkali maximum a člověk by jim snad i uvěřil, nebýt opravdu děsivého cukání v některých místech hry, speciálně u dlouhé varianty dráhy Florion Height (course 3) při vysokém seskoku, kdy je vidět vskutku velká část trati. Pokud se navíc na inkriminovaném úseku sejde povícero účastníků najednou a rozpoutají na obrazovce pekelný chaos, má člověk co dělat, aby se nad prezentovanou slideshow pohrdavě neušklíbl. Je to zvláštní, protože jinak nedělá enginu problém ani opravdu velmi rychlá jízda v pokročilých fázích hry. Ale raději zpět ke grafickým hodům. Před startem váš jezdec zamává na své příznivce, upraví si ochrannou jezdeckou přilbu a pořádně se usadí v kokpit. Doporučuji vám probloumat nějaký čas na tratích jen tak, kvůli záměru kochacímu, se hrou nesouvisejícímu. Už na startovní dráze, u které se nacházejí tribuny s diváky, zjistíte, že lidičky v hledišti se hezky pohybují. Podél trati jsou strategicky rozmístěny animované reklamní poutače, vaší pozornosti neuniknou pořadatelská letadla a nejrůznější, mnohdy též rozhýbané, stavby lemující jízdní dráhu. Vznášedla s poškozením ztrácejí na tvaru i blýskavosti, začne se z nich čmoudit a z trysek pojednou neprýští čistý proud plazmy, nýbrž jakýsi soucit budící bordel. Po efektním průjezdu depem pak milý závodní speciál, jak také jinak, znovu září novotou. Grafiku vlastně od absolutního hodnocení zachraňuje jen nepříliš povedená obloha (sluncózní efekt je ale už klasicky vynikající) a nějaké drobnosti jako průchozí polygony a podobně.

Standardní wipeoutovský soundtrack se jako vždy ke hře perfektně hodí, až jsem si říkal, že jestli to takhle po *Rezovi* a *WF* půjde dál, stane se ze mě, odborníci prominou, zarytý technofil. Na hudbě se podílelo množství mně neznámých „dýdžejů", a povedlo se jim dát dohromady solidní soubor skladeb pumpujících adrenalin do žil. Výborná je možnost sestavit si z nich vlastní playlist, čili seznam těch, které vám k ježdění budou hrát.

Co dodat. Není to jistě záležitost na nějaké chvilkové odpočinutí, ba naopak. Pokud rádi soutěžíte, koupě téhle hry vám zaručí vyhazov z práce. To už stojí za pokus, ne?

Petr Havlíček







REC

Typ hry: Plošinovka	Žánr: Pohádka	Datum vydání: Prosinec 2001
Vývoj: Naughty Dogs	Vydavatel: SCEA	Počet hráčů: 1

JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY







Náš příběh začíná na jednom ze zakázaných ostrovů poblíž ostrova Sage, kde Jak a Daxter prohledávají starodávné trosky. Ovšem, co čert nechtěl, nešťastnou náhodou Jak srazí Daxtera do temné kapaliny, která ho promění v lasičku.

Po hrůzném zjištění, co se vlastně stalo, se Jak rozhodne navštívit starého mudrce Samose. Moudrý mudrc si uvědomí, že Daxter byl vystaven pradávné temné síle nazvané Darc Eco, která se zde nachází již od počátku vesmíru.

Proto oba pošle na sever říše, kde se nachází jeho přítel Gol Acheron. Gol jako jediný zkoumá temnou sílu podrobněji a je zároveň jediným, kdo může Daxterovi navrátit jeho původní podobu. Ovšem, jak můžeme očekávat, není to tak jednoduché a Gol společně se svojí sestrou Mayou podlehnou pokušení moci Darc Eca a právě toto spiknutí je hlavním motorem úžasného příběhu, který společně Jak a Daxter prožijí, tedy abych to uvedl na pravou míru, prožijete ho samozřejmě vy v úžasném světě, který překypuje množstvím úkolů, meziher a bonusů.

Celá hra se odehrává na několika ostrovech a – snad to tak můžu nazvat – jednom kontinentu. První, co vás dostane, je rozlehlost celého herního prostředí. Nejste omezeni pohybem a můžete si dělat téměř, co chcete. Pohyb mezi lokacemi je plynulý a je docela příjemná záležitost, že se lokace nahrávají předem, takže se můžete rozloučit s to proklatou obrazovkou Loading – sbohem a už se nevracej. Úrovní tu najdeme celkem dvanáct a věřte, že jsou opravdu pestré, i když ne zas tak originální. V nich naleznete mezihry, kde můžete rybařit, střílet a závodit.

V průběhu hraní jsem měl nepříjemný pocit, že už to tu všechno jednou bylo, i když pokud vám až zas tak nezáleží na originalitě, ale spíše dáte na výborné zpracovaní, vadit vám to, stejně jako mě, asi nebude. Prostředí je propracované do nejmenších detailů, které nám prezentují svět, ve kterém se pohybujete, jako komplexní a ucelený prostor pro zábavu. Chvílemi to vypadá jako skutečný animovaný film. Ovšem, popravdě řečeno, je zde jeden zvláštní efekt: pokud začnete pořádně pařit, zjistíte, že grafika ustupuje stranou a jediné, co vás začne zajímat je samotná hra, ve které je dokonale vyvážená obtížnost (berme na vědomí, že se jedná o „děckou" hopsačku) a hratelnost .

Úměrně tomu, jak se pohybujete kupředu hrou, zvyšuje se obtížnost a počet nepřátel. Trošku zamrzí mnou nenáviděná situace, kdy se nepřátelé objevují stále dokola. Někomu to možná nevadí, ale mě to připadá jako dost laciný trik, jak zvýšit obtížnost. Naštěstí je to pouze v jedné z úrovní. Ve hře jsou také, jak jsem se již zmínil někde v předešlém textu, obsaženy různé úkoly, které je nutné splnit pro úspěšné dokončení hry. Předem radím, snažte se jich splnit co nejvíce, protože za každý správně vyřešený úkol jste vždy odměněni věcičkou zvanou Power Cell, která vám umožní postup do dalších lokací. Pokud to ovšem budete „flákat" hned od začátku, stejně nastane doba, kdy se budete muset vracet zpátky pro další.

Já na to přišel před vstupem do poslední lokace, a to docela zamrzí. Navíc, pokud splníte všech sto úkolů, budete odměněni malým (no popravdě to nestojí ani za řeč, ale stejně se na to mrkněte) bonusem.

Bossové jsou vcelku jednoduchou záležitostí , ale je potřeba se obrnit železnou trpělivostí a hlavně to chce pořádnou dávku klidu. Prostě ten, kdo si počká a pořádně prozkoumá chování nepřítele, má volnou cestu k úspěchu.
Hudba je tak, jak u tohoto typu her můžeme očekávat, docela průměrná. Tak průměrná, že ji ani nevnímáte, takže je OK :-), ovšem na soundtrack to rozhodně není.

Další věcí, na kterou bych rád upozornil, jsou filmečky, které běží v enginu hry a vypadají naprosto úžasně a dokonce i vtipně, Daxterovi herecké kreace si snad zaslouží Oscara. Ještě k těm výkonům malého hrdiny (popravdě je to pořádný strašpytel), trošku mě to připomínalo Shrekova kamaráda Oslíka, ale vzhledem k datumu vzniku je podobnost čistě náhodná, i když kdo ví...

Jak je klasický zakřiknutý hrdina, který za celou dobu ani nepromluví. Jediná výjimka, kdy něco uslyšíte z jeho úst, je odevzdaný křik, když se řítí do temné propasti. Všechny ostatní postavy, se kterými máte co do činění, jsou kvalitně nadabované a postupně vás zasvěcují do tajů příběhu.

Nepřátel je zde požehnaně a co mě naprosto vyrazilo dech, je ta skutečnost, že si s nimi dali animátoři skoro stejně práce jako s hlavními charaktery hry. Takže zde narazíte na horníky, kteří opravují svou sbíječku dobře mířeným kopancem, piloty neuvěřitelných létajících strojů u kterých by i Jules Verne žasnul, zrzavé potvory (bohužel jsem nepřišel na to, co je to za zvíře), které s vytřeštěným pohledem prchají do nor a moře dalších věcí přispívajících k velké chytlavosti této hry.

Jednoznačně se jedná o zatím nejkvalitnější plošinovku vydanou na PS2 a všem jí mohu doporučit, protože je to opravdu velká zábava. Navíc se zdá, že víceméně otevřený konec nabízí myšlenku pokračování. Jestli bude a popř. jaké bude, to se musíme nechat překvapit. Každopádně bych každému doporučil, aby – pokud už jednou *Jak and Daxtera* začne hrát – vydržel a dohrál ho až na konec. Určitě to stojí za to.

Martin Kalesh











REC

Typ hry: Hudební střílečka	Žánr: Sci-fi	Datum vydání: Leden 2002
Vývoj: United Game Artists	Vydavatel: Sega	Počet hráčů: 1



REZ

Rez vás překvapí. Mně to taky udělal. Ze začátku se tvářil nevinně, jako když do pěti neumí počítat, dloubal se drátem v nose a v pravidelných intervalech škubal zadnicí doleva doprava jako dementní tydýt na vycházce. Něčím takovým se samozřejmě ještě nenechám vyvést z míry, jen jsem čekal, až se původně pozoruhodný nápad zvrhne v nefalšovanou nudu.





Jenže nuda nepřišla. Něco takového zde totiž přes relativní jednoduchost nemá místo, naopak. Ačkoliv je *Rez* dohratelný celkem rychle a bez větších problémů, zábavnost z něho jen tak nevyprchá, částečně díky procentuálním ukazatelům úspěšnosti, nutícím hráče dále zkoušet, „kolik se dá nahrát", částečně díky unikátní hratelnosti, což ale (háček!) naprosto nemůžete pochopit, dokud si k němu na pár hodin nesednete. Navíc zdánlivě největší nedostatek je nakonec jednou z hlavních předností. Výborně animovaná jednoduchá grafika (většina prostředí je tvořena dráty a plošně stínovanými polygony) se sem hodí naprosto skvěle, stejně jako duc-duc muzika, jakkoliv ji jinak moc nemusím. Pokud vám něco říkají jména jako Joujouka, Ken Ishii, Keiichi Sugiyama, víte, na co se asi můžete těšit.

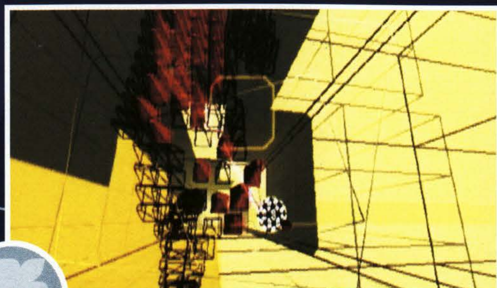
Pokud jste četli preview v minulém čísle, máte jakousi představu o tom, jak *Rez* vypadá. Začíná to asi takhle... Jste postava složená z několika rovnoběžných polygonů (přesto vypadáte přibližně lidsky) letící několika čarami zobrazeným kyberprostorem po předem dané dráze. Levým analogem, případně směrovými tlačítky pohybujete zaměřovačem a zároveň se rozhlížíte po okolí. Na pozadí zní velice jednoduchý hudební motiv. Přilétá formace čtyř nepřátelských objektů, podržíte tedy spoušť a jednoho po druhém zaměříte. Po uvolnění spouště jsou nepřátelé efektně anihilováni a na onen svět je doprovází fragment hudby. Z některých přitom může vypadnout modrý zlepšovák, vlastně obdoba „životní energie", která se hromadí vlevo dole a po zaplnění zásobníčku vylepší vaši podobu (formu). Jak přilétají další kreatury, zjistíte postupně, že výsledný zvuk záleží nejen na počtu najednou zaměřených objektů (maximálně osm) a jejich typu, nýbrž také na tom, v jaké formě se hrou právě potulujete. Jsou tu taky zlepšováky červené, zvané Overdrive, po jejichž použití si na pár okamžiků můžete oddychnout a sledovat, kterak protivník za protivníkem velkou rychlostí do pekel horoucích se řítí.

Rez není nijak závratně dlouhá hra, už bylo řečeno, že dostat se na konec není nic nesnadného. Podle maestra Mizuguchiho (šéf UGA) je ovšem potřeba pořádně projít hru v každém ze tří módů (normální, Score Attack a Travelling, při kterém vám nepřátelé neubližují), abyste odemkli všechny specialitky. Celkem je tu pět úrovní, přičemž ta poslední je poněkud delší, ke konci ještě o něco frenetičtější a taky jsem si v ní poprvé všimnul příběhu hry točícího se kolem superinteligentního jádra celosvětové počítačové sítě. To se jmenuje Eden a je ženského rodu, takže správně bych měl psát TA Eden. Její podstata byla napadena virem, což je zde interpretováno ponurým prostředím kyberprostoru. Světelné a zvukové efekty po každém úspěšném sestřelu jsou zde tedy zjevně jakýmsi vyjádřením vašich výsledků na cestě za záchranou sličného počítače.

Nemyslím si, že někdo v téhle republice je dost šílený, aby si letěl do Japonska pro speciální edici se sluchátky, tričkem, náramkem, očními kapkami, leukoplastí a zařízeníčkem zvaným „trance vibrator", které zapojíte do USB portu na PS2 a ono vibruje do rytmu herní hudby, ale jinak je nad slunce jasnější, že dát *Rezovi* šanci se vyplatí. Vážně, zkuste to. Bude se vám líbit.

Petr Havlíček

P.S.: Tato hra je věnována ruskému malíři Vasiliji Kandinskému (1866 – 1944), jehož abstraktní tvorba byla inspirována hudbou.







Střílenička, to je moje potěšeníčko. Špičková oddychovka, pastva pro smysly. Tahle hra vám udělá radost.

REZ

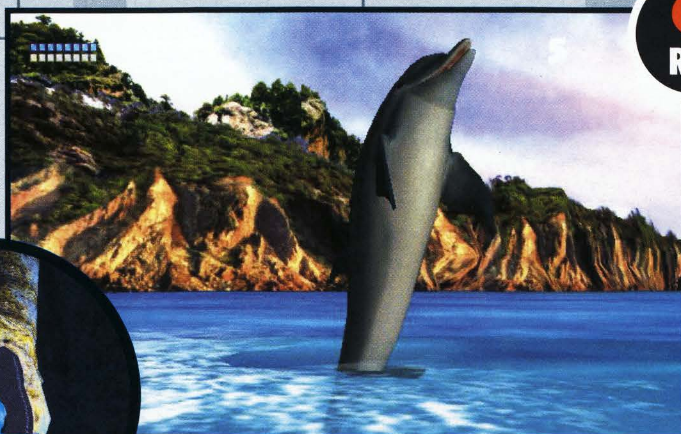


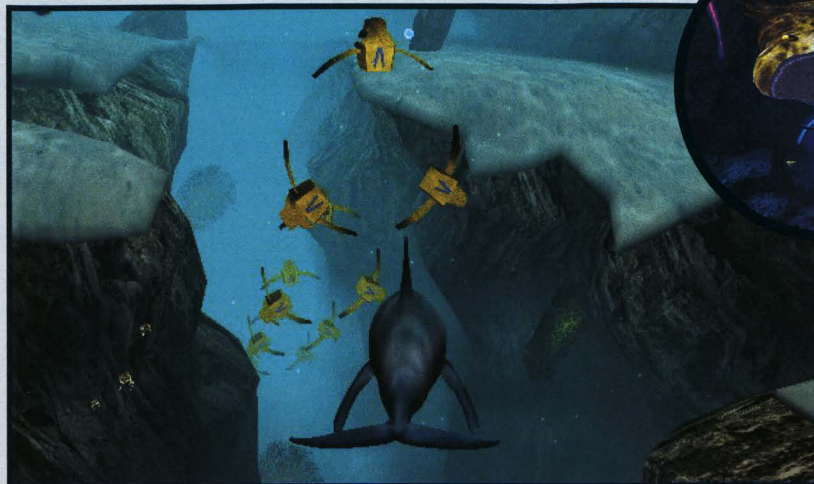
Typ hry: Arcade	Žánr: Sci-fi	Datum vydání: Prosinec 2001
Vývoj: Sega	Vydavatel: Sega	Počet hráčů: 1



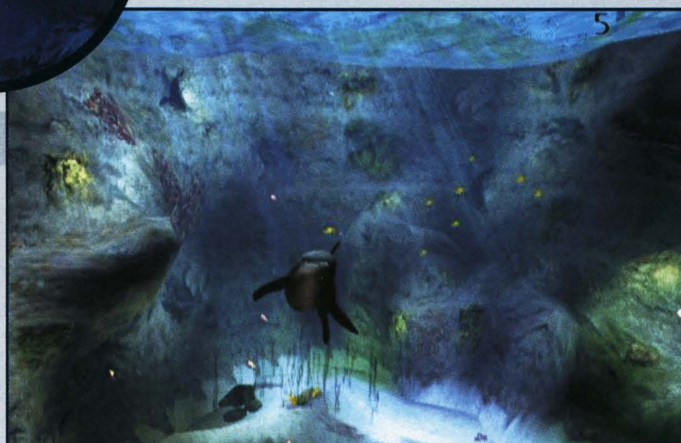


Hrál jsem už spoustu her. Všechny byly na zemi, ve vzduchu, ve vesmíru, pod zemí. Nikdy jsme ale nehrál hru pod vodou. Vím, že existují a vím dokonce i to, že se příliš nepovedly. Bylo tedy na čase, aby podvodnímu hernímu světu někdo vdechl toho správného ducha. Sega se rozhodla, že bude tou společností, která nás blíže seznámí s vodní říší v titulu *Ecco the Dolphin: Defender of the Future*.









ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE

Zemi napadli mimozemští nájezdníci. Symbiotické soužití všech druhů a život na celé planetě je ohrožen. Jedinou ochranou před ničivým vpádem do naší domoviny je magický krystal, poskytující modré planetě bezpečí pod silovým štítem. Krystal je však pod tíhou útoku zničen a rozdělen na několik kusů ležících nyní na dně světových oceánů. Je tu ale delfín Ecco, který, jakožto nejinteligentnější zástupce svého druhu, může najít všechny části krystalu a s jeho mocnou silou porazit vetřelce.

Hra již vyšla na Dreamcast, kde sklidila potlesk jak za grafické a zvukové zpracování, tak za hratelnost a zábavu. Pro Dreamcast tedy bez pochyby hitovka. Jak se ale tváří na PS2? Mrkneme na to, ne? Pokud byste čekali grafické vylepšení, vzhledem k platformě, na které vychází, nečekejte, možná drobného vylepšení si povšimnete, ale slovo drobné vše dostatečně vystihuje. Pokud čekáte jakékoliv vylepšení, nečekejte, nedočkáte se. Jo jo, hra je prostou konverzí, to však není absolutně žádným mínusem. No pravda s grafikou mě docela zklamali. Předpokládejme, že jste s DC neměli nikdy tu čest se setkat, máte svojí PS dvojku, máte ji rádi a chcete si na ní zahrát hru s delfínem. Co tedy můžete čekat?

Nádherný podmořský svět, plný nejrůznější vodní havěti, pestrobarevné korálové útesy, obrovské herní hřiště každého z realisticky animovaných levelů, příjemnou hudbu, která vás může v některých okamžicích uspat (to snad jen v případě, jsteli unaven). V normálním stavu spíše působí jako léčivé afrodiziakum na podrážděné nervy. Zpěv velryb, pokřikování racků nad útesy, vlny tříštící se o útesy. Na jednom disku si nekoupíte jen hru, ale i dovolenou v tichomoří a dokonce i výlet blíže polárnímu kruhu. Všechno to, co ve hře je, vás vtáhne dovnitř a poskytne vám prožít neprožité, je to tak, ani trochu nepřeháním. Když opadne všechno to nadšení z toho, jak hra vypadá, přenesete se přes zamilování na první pohled a přestanete se kochat zvuky moře a okolím, začnete vnímat hru samotnou.

Ovládání jste již přivykli. Nevšimli jste si, že vám to šlo, aniž byste mu museli věnovat větší pozornost. Už umíte i komunikovat s ostatním živočišstvem, což je základem úspěšného hraní. Budete plnit nejroztodivnější úkoly, které vás mohou i nemusejí bavit. Budete pomáhat podvodnímu obyvatelstvu v příkořích jejich životů, chránit želví mláďata od dotěrných žraloků a závodit o nejlepší čas s ostatními delfíny. Každé úspěšné zvládnutí daného úkolu vás posune dál ve vašem putováním za záchranou planety země. Nudit se rozhodně nebudete a nebudete se nudit hodně dlouho, hra je dosti rozsáhlá, nejen plošně, ale i počtem úkolů ke splnění. Já jí do dnešního dne nedokončil a lámu si na ní zuby už čtrnáct dní, což mě potkalo naposledy u *Zeldy*. Když se o ní zmiňuji, dalo by se možná napsat, že *Ecco the Dolphin* je takovou *Zeldou* pod vodou, i když to není asi to pravé přirovnání. Jisté prvky však obsahuje, jako např. učení se nových dovedností, používáním zvláštních schopností aj. Zařadit jí ale jako 3D RPG rozhodně nemůžu. Je někde na hranici, a právě to jí asi dělá tak jinou od ostatních titulů. A nejenom to. Pokud hledáte něco originálního a docela i zábavného v *Ecco the Dolphin: Defender of the Future* to rozhodně naleznete.

Jiří Forman



REC

PS one

Typ hry: Akční adventure	**Žánr:** Špionáž	**Datum vydání:** Prosinec 2001
Vývoj: SCEA	**Vydavatel:** SCEA	**Počet hráčů:** 2

Víte, nemám to rád (*já to mám ráda – Klaara*), totiž recenzovat pokračování her, alespoň pokud jsem neměl tu příležitost zahrát si předchůdce. Nevím, jak se hrály, neznám jejich příběh, nevím, jak vypadaly, zkrátka nemůžu říct, jestli si nástupce zaslouží pochvalu za inovátorství či ho odsoudit k neoriginalitě, fádnosti, napsat o něm, že jde o strohé pokračování. Pokusím se tedy toto pokračování, pokračováním nenazývat, ale řekněme, že budu psát o hře, která vyšla jako singl a nemá žádný rodokmen. Snad se mnou souhlasíte.





SYPHON FILTER 3

Gabrieli Logane, jste obviněn z vraždy vysokého ruského vládního činitele. Jak hodláte popřít toto obvinění?" „Pane, nešlo o vraždu, nechte mě to vysvětlit." „Prosím, tedy mluvte, obhajujte se, čiňte se." „Šlo o utajenou špionážní akci za účelem zneškodnit tohoto politika. Měl v plánu zneužít zbraně hromadného ničení, pane, chemické zbraně, viru Syphon Filter...teroristickým aktům se musí předcházet, pane..."

Jak může či nemusí být známo, Gabe Logan, hlavní protagonista hry, je členem tajné vládní organizace zformované k potlačování světového terorismu, no a jak vyplývá z předešlých řádek, je tu příležitost jít do akce. Vlastně jste už v akci byl a teď je čas uvést všechno na pravou míru. Hodili na vás špínu a vy teď čelíte obvinění z vlastizrady a vraždy prvního stupně, a vaše organizace obvinění ze světové protivládní konspirace, terorismu a korupce. Pěkně blbý, co? Máte rozhodně co vysvětlovat. Před tribunál jednoho vyšetřovatele v senátu Spojených států amerických, jsou jednotlivý agenti z Loganova týmu, účastnivší se na této misi, předvedeni, aby očistili nejen svoji, ale i čest celé agentury. Každý odvypráví svůj příběh, každý byl na své misi. Toť v kostce *Syphon Filter*, jdem do akce. Ho, ho, ho, mary christmass. Tyhle budou zatraceně krvavý, Santo.

Takže, když začnete hrát, zjistíte, že se jedná o další střílečku á la *Tomb Raider*, tedy „third person action" a jelikož jste tajný agent, budete většinou infiltrován pod tajnou totožností, plnit tajné úkoly, budete všechno tajit, že ani sami nebudete nakonec vědět, co máte vlastně dělat (ale jo, budete, jenom blbnu na kvadrát). Čekal jsem možná méně akce a více úkolů. Hrou procházíte jako horký nůž máslem. Prakticky každý úkol vás zdrží jen do té doby, než prostě zapauzujete hru a podíváte se na mapu, kam máte jít a co najít. Neplatí to však pro všechny z levelů. Jediným obtížnostním faktorem jsou poměrně chytří protivníci, kteří se před vámi schovávají za rohy, vykukují a střílí zatraceně přesně. Někdy se stane, že pokud pochopa zla nesejmete včas, střelí vás do hlavy a jaká byla neprůstřelná vesta, upřímně řečeno na ho....o (mary chrismas). To ale občas může trochu lézt na nervy, alespoň do té doby, dokud si nezvyknete na ovládání (mě to zabralo asi deset minut). Neznamená to však, že vás do ní netrefí někdo jiný, například sniper.

U ovládání na chvilku pobudem. Přivyknete mu tak rychle, že budete po několika minutách hrát se stejnou obratností, jako si třeba zavazujete tkaničky. Dvě věci bych ale přeci jen ovládání vytkl. Míření, při použití kříže, je nepoužitelné a analog nereaguje tak citlivě, jak by měl. Výměna zbraní pomocí tlačítka select: když vám v té největší bitce dojdou vaši přátelé v zásobníku, ukroutíte si palec, zmačknete několikrát zmateně select a když shlédnete později obrazovku, zjistíte, že už jste zase u předcházejícího check pointu ze stejných důvodů jako už dvakrát před tím. Navíc u nastavení ovladače v options se volba jiného tlačítka pro tuto funkci nedá nastavit.

Hodnotit u PS jedničky grafiku asi nemá moc smysl, nicméně je přinejmenším slušné upozornit, že z vašich hracích skříněk ždíme hra pravděpodobně maximum. Zvukový doprovod má nádech bondovek a podmanivě dokresluje atmosféru hry.

Celkově je *Syphon Filter 3* hrou, kterou budete chtít bezpodmínečně dohrát do konce a budete vždy natěšeni na další nový level, další úkoly ke splnění, ale... Já jsem hru v single playeru dokončil zhruba za čtyři dny, s tím, že jsem hře v průměru věnoval tak dvě hodky denně, což si myslím, není tak moc. Takže zdála se mi až moc snadná a krátká, zhruba dvanáct levelů na čtyři dny je fakt málo, ale... Je zde ještě možnost hrát hru dvou hráčů, což je zábava nekonečná a dále pro single player mini hra, kde jsou k dispozici levely ze hry a nějaké navíc. Neřekl bych, že je to plnohodnotná zábava, spíše jsem tuto možnost hraní vnímal jako trénink před misí samotnou. Nevím, jestli se sluší doporučovat či ne, ale mohu říci, že mě *Syphon Filter* bavil po čtyři dny, kdy jsem se stal na část dne Gabem Loganem, nebo některým agentem z jeho týmu a parádně si to užíval, ale na druhou stranu je prostě krátká a moc snadná, alespoň pro mne byla.

Jiří Forman




PŘEKVAPUJE VÁS TO? → NE!
www.nokia.cz

REC

Typ hry: Strategie	Žánr: Válečná	Datum vydání: Prosinec 2001
Vývoj: Stainless Steel Studios	Vydavatel: Sierra	Počet hráčů: Multi



Na planetě Zemi se bojovalo, bojuje, a pokud přijmeme názor autorů této hry, bojovat se bude i ve vzdálené budoucnosti. *Empire Earth* je totiž hrou, která vás provede půl milionem let, mnoha bojišti válek již dokonaných a umožní vám nahlédnout i do věku, kdy pušky a děla nahradí laserové paprsky a nanotechnologie.



EMPIRE EARTH

Po delší době tedy na naše monitory přivádí Sierra realtimovou strategii. Není v tomto oboru nováčkem, jistě si sami vzpomenete na mnoho titulů; rád bych připomněl podle mého názoru nedoceněný *Cyberstorm 2*. Přes své zkušenosti vydavatel nepustil vývojáře, Stainless Steel Studios, k žádnému experimentování. V jejich dílnách tak vznikl hybrid inspirovaný nejúspěšnějšími strategiemi uplynulých let: středověké mise jsou klonem *Age of Empires*, kampaň v Rusku evokuje vzpomínky na *Red Alert* a roboti vyrábění ve věku nanotechnologie jako by emigrovali z *Metal Fatigue*. Posledně jmenovanému titulu se *Empire Earth* blíží 3D grafikou, systém ovládání je pro změnu téměř důsledně okopírován z *Age of Kings*.

I když, blíží 3D grafikou... Grafika 3D sice je, a podobně jako třeba v *Theocracy* nabízí možnost zoomovat na jednotky či budovy, ovšem neumožňuje jakýkoli pohyb kamery, neřku-li mapy. Volný pohyb a rotaci kamery uvedli v život vývojáři Zone ve výše zmíněném *Metal Fatigue*, což už je nějaký pátek a navíc systém bezchybně fungoval, takže když se chce, tak to jde. Za těchto okolností se mi zdá volba 3D grafiky poněkud nešťastnou, protože nijak oslnivě nevypadá a stejně neumožňuje to, co by 3D umožňovat mělo. Ovšem *Empire Earth* není určena těm, kteří upřednostňují vizuální stránky her, její síla je v historickém záběru a z něho vyplývajícím množství jednotek.

Od voru po ponorky, od pěstního klínu po laser, od katapultu po robota, podtrženo sečteno, *Empire Earth* přináší na naše monitory na 200 postav a typů techniky, čímž na tomto poli vítězí. Je sice pravda, že rozdíly mezi jednotkami často končí vzhledem, ale prvenství přesto nelze upřít. Bohužel je velmi těžké se v nich orientovat a ovládnutí všech zvláštních útoků a strategií je záležitostí desítek hodin. Navíc se stejným hnidopišstvím, jako do obyvatel mapy, se autoři pustili i do budov a pětice surovin určených k těžení. Je mezi nimi kámen, a celá pětice je také hlavním kamenem úrazu celé hry, kterým je zdlouhavost. Cokoli složitějšího vyrobit, a především postoupit na vývojovém žebříčku je velmi nákladné a celý kolotoč těžení, utrácení a výroby zbytečně protahuje a ztěžuje i počáteční mise, jakákoli dynamika hry se při čekání na pachtící se peasanty vytrácí. AI protivníka je opravdu na úrovni a při pokusech o budování rozsáhlého impéria vám brzy zatne tipec; výhodou počítačem ovládaných vojsk je navíc orientace v mnohdy nepřehledné bitevní vřavě. Bitvy často probíhají paralelně na souši, ve vodě i ve vzduchu, na každé straně stojí desítky vojáků a pak je člověku jedna myš málo.

Velká škoda je také degradace náplně všech sebelépe dějově navržených misí nutností budovat a ničit. Tento faktor nejmarkantněji působí v ruské kampani, jejíž náplní je puč, kdy uprostřed města a před nosem nepřátelských vládních vojáků dobývají vaši dělníci železnou a zlatou rudu, a to se mise odehrává v jednadvacátém století.

Musím se přiznat, že nad hodnocením *Empire Earth* jsem se hodně napřemýšlel. Stainless Steel Studios sice namíchali koktejl z mnoha surovin, aniž by přidali cokoli nového, ale dařilo se jim lépe než pejskovi a kočičce (ostatně použili ty nejlepší suroviny). Možná návalem práce na stovkách objektů se jim vytratil důraz na detail a invenci, ovšem na druhou stranu jejich dílo bezesporu je kvalitní strategií, určenou podle mého názoru zejména skalním fandům realtimových strategií.

Pavel Hacker





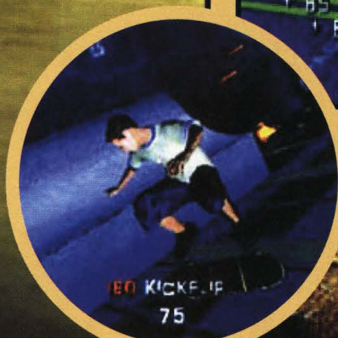


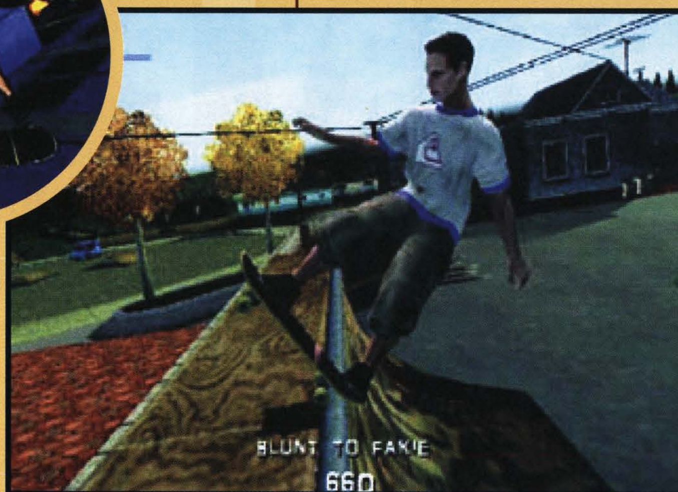
Typ hry: Sport	**Žánr:** Sk8	**Datum vydání:** Přelom roku 2001/2002	
Vývoj: Shaba Games LLC	**Vydavatel:** Activision	**Počet hráčů:** 4	

Mám pocit, že už se zaměstnancům Neversoftu při slově skateboard musí dělat nevolno. Pracují paralelně na verzích třetího pokračování bezpochyby nejlepší sk8 hry pro PS2, Xbox i Gamecube a jsou tak vytíženi, že distributor našel pro další verze nové vývojové týmy: Treyarch pracují na Xbox verzi druhého dílu a Shaba Games se ujali převedení *THPS 3* na opomíjený PSone. Neversoft se na těchto verzích přímo podílí jen svou slavnou animací s oční bulvou.









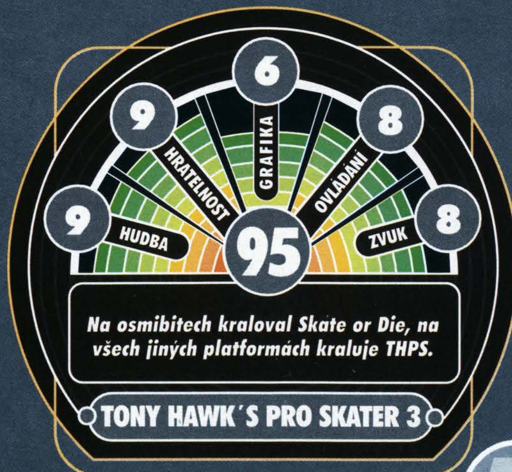
TONY HAWK´S PRO SKATER 3

Na enginu a systému hry ve všech dílech i verzích nejsou prováděny téměř žádné změny; koneckonců konverze se dělají proto, aby konzument dostal to, co si mohl dosud zahrát jen na jiné platformě. Limit u *Pro Skateru* tedy představují hardwarová maxima té které platformy. Tady PSone v porovnání s novými konzolemi samozřejmě přichází zkrátka. Přestože Shaba Games z PlayStationu vyždímali vše, co vyždímat mohli (animace „skejťaře" je plynulá a prostředí je zubaté „jen trochu"), je grafika PSone verze na dnešní obecná měřítka jen slušná. Vše ale *THPS* dohání hratelností. Jak jsem již předeslal, nezměnilo se téměř nic, ovšem proč předělávat dílo, které se blíží dokonalosti, že. Kromě nejlepších prknařů, se kterými se setkáváme v každém díle, jako je mimo Tonyho Kareem Campbell, Eric Koston, Bob Burnquist a další, přibyla i nová krev, za všechny jmenuji Chada Musku. Můžete samozřejmě zvolit buďto některého z těchto světoznámých králů ramp a streetu, nebo si vytvořit svou postavu. Z mě nepochopitelného důvodu v tomto dílu již není možné vytvořit jako charakter ženu. Ne že bych byl nějaký feminista, ale co k tomu autory vedlo, nevím.

PSone verze přišla oproti těm určeným pro hi-end konzole zkrátka nejen co do grafiky: připraveny jsou samozřejmě nové lokace, street i haly a přibylo několik málo figur, ale to je dohromady všechno. Jedinou velkou novinkou je tak trik, nebo spíše „mezitrik", revert. Revert umožňuje navázat několik vert triků za sebou, spojených manuálem, do sestavy. Zasvěcení jistě vědí, co mám na mysli, a ti, kdo prozatím neměli s *THPS* tu čest, pochopí po chvilce hraní. Co se lokací týče, je jich nejen dost, ale předchozí pokračování značně překonávají svou rozlohou, což pro mě bylo zejména v případě verze pro PlayStation překvapením. Můžete se těšit na slunné ulice Los Angeles, tovární halu, letiště, Skater Island park a řadu dalších včetně bonus levelu. Tvůrci si dali na designu streetu záležet, rampy už jsou trochu fádnější, ale to je věc názoru. Pokud vás připravené skokánky, rampy a zábradlí omrzí, můžete si vytvořit něco dle svého gusta ve skate park editoru. Musím se ale přiznat, že s joypadem mi stavba moc nešla.

Série *Pro Skater* je známá svými vynikajícími soundtracky. Ani PSone verze třetího pokračování není výjimkou: do hry tentokrát vtahuje Ace of Spades od Motörhead a své triky si budete „dávat" za doprovodu skladeb AFI, Ramones, Ozomatli, Zebrahead, Delta Tha Funkee a Red Hot Chilli Peppers. Soundtrack je tedy o něco chudší než u PS2 verze, chybí především „96 Quite Better Beings" od CKY, ale přesto jde o řadu vynikajících skladeb; takovou pozornost hudebnímu doprovodu věnuje málokterá firma. Čeká nás tedy opět pouť po všech skutečných i imaginárních koutech USA, ve kterých budeme plnit předepsané požadavky a sbírat peníze, za které pak nakoupíme nové triky, jejichž předváděním získáme víc peněz. Myšlenka jednoduchá, provedení geniální, zábava vynikající. Pokud jste se ještě nerozhodli zakoupit PS2 a hodláte si pořídit nějaký dárek pro svůj věrný PSone, kupte *Tony Hawk Pro Skater 3*. Uděláte mu určitě radost.

Pavel Hacker



REC

Typ hry: Arkada	Žánr: Fantasy	Datum vydání: Prosinec 2001
Vývoj: EA Games	Vydavatel: Elektronic Arts	Počet hráčů: 1

Harry Potter je postavičkou, která se zapíše do historie hned z několika důvodů. Za prvé jako hrdina série dost dobrých knížek pro děti, za druhé jako jeden z nejvýdělečnějších filmů v poslední době, a za třetí jako „produkt", na kterém se dá rychle zbohatnout. Dnes si můžete koupit s Potterovskou tematikou skoro cokoliv – od zubní pasty až po „Školu Čar a Kouzel v Bradavicích" v téměř životní velikosti. A této mánii se nevyhnul ani herní počítačový průmysl. Netrpělivě jsem očekával, jak výroba hry dopadne, protože Harry Potter měl veliký potenciál stát se hitem i na našich mašinkách. Zajímavý příběh, propracované charaktery postav a hlavně kouzlení – to vše v enginu *Unreal Tournament*. Mnoho náznaků svědčilo o tom, že se hra může stát hitem.







HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE

Pln očekávání jsem vložil CD s hrou do počítače a po instalaci netrpělivě hru spustil. Potěšilo mě, že hra si sama našla nejoptimálnější nastavení. Ještě jsem si přenastavil klávesy, a tady nastalo první překvapení (a bohužel ne poslední). Hru ovládáte šipkami nebo myší a dvěma klávesami pro zrychlení a zpomalení létajícího koštěte. Možná to samo o sobě nezní tak špatně, ale já jsem začal mít divný pocit (asi jako když žvýkáte stejnou žvýkačku dva dny), který mě už neopustil až do konce hry.

A hru jsem spustil. Začínáte v hale „Školy Čar a Kouzel v Bradavicích", kde se nejprve naučíte ovládat svou postavičku. Chodit, skákat a šplhat na skříně, to je vše, co budete umět a potřebovat. Po tomto tělocviku se budete učit kouzlit, i když kouzel je jenom pět. Naučení kouzla probíhá tak, že učitelka (nebo Hermína Granger) vám předvede nějaký tvar a vy ho máte čtyřikrát zopakovat. Nebojte se, kouzlo se naučíte, i když se vám to povede jenom jednou. Zprvu jsem si myslel, že se bude kouzlit jako v *Black&White*, kde kouzlo nakreslíte (zopakujete tvar) myší. A ono ejhle: v *Harry Potterovi* se kouzla vyberou sama v závislosti na situaci a vám zůstane jenom potvrdit volbu levým tlačítkem myši. Mrzelo mne to jenom zpočátku, než jsem přišel na to, že i kdybych si mohl kouzlit, jak bych chtěl, stejně bych toho nijak nevyužil. Nebylo by na kom ani na čem. A tím se dostáváme k zápletce. Putujete po „Škole Čar a Kouzel v Bradavicích" a plníte různé úkoly. Konkrétně: sbíráte kouzelné fazolky a hvězdičky a čas od času (všehovšudy dvakrát) si zalítáte na kouzelných koštatech. A to je asi veškerá akce, která vás ve hře čeká. Grafika běhá sice ve 2 roky starém, ale velmi dobrém enginu, i když tvůrci *HP* z něho nic moc vymáčknout nedokázali. Žádné světelné efekty (ani při kouzlení!), žádné propracované postavičky ani pořádné animace. Zkrátka nic moc. A po zvukové stránce je na tom hra ještě hůř. Občas někde něco zasyčí nebo cinkne, ale to je vše. Harry Potter promluví jenom, když kouzlí nebo povyskočí. Divně působí i to, že ačkoliv ostatní postavy na něj mluví, on nevydá ani hlásku. Příjemně mě překvapilo namluvení ostatních postav, které mají čistou a snadno srozumitelnou anglickou výslovnost. Ale to je skoro jediné, co se dá hře připsat k dobru. O hudbě nemá smysl mluvit, protože ačkoliv je příjemné si ji poslechnout, slyšíte ji jenom párkrát v nejdůležitějších chvílích.

Na *Harry Potter And The Philosopher's Stone* nenáleží hledět jako na samostatný produkt, ale jako na součást mediální kampaně s brejlounem v hlavní roli. Jestli vám nic neříkají jména jako profesorka McConagall, lord Voldemort nebo Hermina Granger a nad postelí nemáte oltářík s J. K. Rowling, tak se hře vyhněte velikým obloukem. *Harry Potter And The Philosopher's Stone* je pro zaryté fanoušky splněním snu stát se absolventem „Školy Čar a Kouzel v Bradavicích", pro ostatní pouhopouhou hopsačkou, ve které často nevíte, co děláte, ani proč to děláte. Je to škoda, protože knížky s Harry Potterem v sobě nesou velký potenciál na vytvoření nejen úspěšného filmu, ale i dobré, zajímavé a zábavné hry. A takovou *Harry Potter And The Philosopher's Stone* bohužel není.

Viktor Svoboda









Výstřední vzhled. Výjimečný zvuk.

NOKIA 5510

Nová Nokia 5510 jako stereo přehrávač příliš nevypadá. A také nijak výrazně nepřipomíná mobilní telefon. Každopádně nabízí obojí a ještě mnohem víc: možnost rychlého textování, hraní her, přístupu k W@P, poslechu FM rádia a digitálního přenosu hudby. To zní skvěle, ne?

Staňte se členy klubu Club Nokia a využijte Váš mobilní telefon Nokia na maximum. Členstvím v klubu získáváte výhody, které jsou dostupné výhradně pro členy klubu Club Nokia. Mimo jiné si můžete koupit exkluzivní služby W@P na: mobile.club.nokia.com nebo na webových stránkách www.club.nokia.cz, kde se také můžete zdarma stát členem klubu Club Nokia.

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

REC

Typ hry: Akční | **Žánr:** Válka | **Datum vydání:** Prosinec 2001
Vývoj: Illusion Softworks | **Vydavatel:** Take 2/Bohemia Interactive | **Počet hráčů:** 2

HIDDEN AND DANGEROUS

Celý natěšený jsem si domů přinesl redakční PlayStation. Nedočkavě jsem vyndal herní médium a s radostí zaslechl ono „klap", jak ho konzole spolkla. Pustil jsem si televizi a věž, uchopil ovladač a začal hrát *Hidden and Dangerous.*





H&D je 3D first person akční hra, kde vy zastupujete dobré spojenecké vojáky a konzole ty špatné, německé. Úkolů je spousta, ale v zásadě jde vždy o to postřílet ty druhé vojáky. Tak, už víte, o co jde, pojďme k provedení.

Po grafické stránce je zpracování strašné. Nízké rozlišení, malý dohled, záhadné, jasně modré díry v texturách, které jsou samy o sobě taky dost špatné a je toho více. Například v úhlu 70° vidíte v dálce vojáka, ale při pohledu přímo na něj ho už grafický engine nezobrazí. Střílet ostřelovačskou puškou nad rameno a zasáhnout je sice milé, ale mířit na srdce a minout je prostě k zešílení (a to pokaždé, žádný rozptyl jsem nezpozoroval). Nízký počet polygonů krajiny i postav ničemu také nepomůže a takové detaily, jako že tunel je prostě jenom textura, hromada dříví zase otexturovaná krabice a podobně, jenom dokreslují celkový špatný dojem.

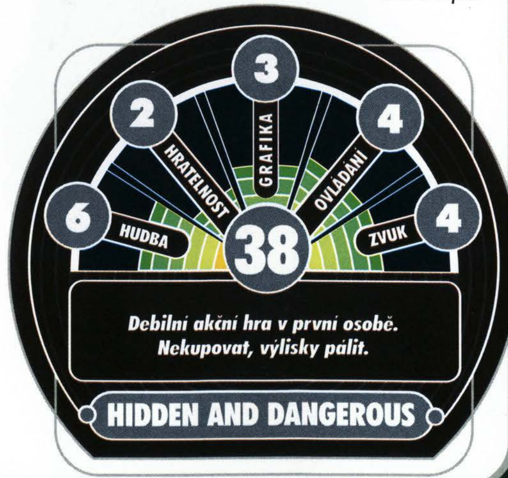
Hratelnost je příšerná. Jinak to říci nejde. Začíná to celou logikou misí. Mám vybrané nějaké vojáky (jejich charakteristiky mimochodem vidím jenom při jejich výběru, při vyzbrojování a výběru do mise už ne) a jdu do akce. Tam vstoupí vždycky jenom jeden a když zemře, nastupuje další, ovšem nepřátelští vojáci tam jsou opět v plné polní. Takže vlastně dostávám několik životů (rovno počtu vojáků). Každého vojáka vyzbrojím a už hopkám do útoku. Mohu také sbírat zbraně po mrtvých nepřátelích, škoda, že na to mám jenom tak cca 20 sekund, pak samy mizí. Jak logické. Ostatně není se čemu divit, oni i nepřátelé mizí. Ostřelovačská puška má dalekohled, kterým vidím poměrně daleko. Obhlédnu terén a opatrně postupuji. V jednom okamžiku se objeví několik vojáků na stanovištích, která jsem předtím přezkoumal, a vesele pálí. Nebo jsem obcházel jednu chatu na konci první mise. Najednou výstřely, já mrtev padám a v poslední křeči se otočím a hledím do tváří svých dvou katů asi krok za mnou. Zde je třeba zdůraznit, že něco jako dveře je příliš sofistikované, proto jestliže někam lze jít, je tam díra a když nelze, díra tam není. A je to. Pro nepřátelské jednotky toto pravidlo neplatí, proto být schován v chatě, kam já nemůžu, je poměrně výhodné. Podruhé jsem obezřetně postupoval pozadu, abych ty objevší se duchy mohl rovnou sejmout. Nic, nikde nikdo. Nakonec jsem se otočil a v tu ránu opět výstřely. Tentokrát jsem sebou stihl mrsknout a na pokraji smrti jsem je skosil. Ano, byli opět tam, rychlost přiblížení tak 100 m za sekundu nebo cloaking device.

Jiný zajímavý rys vojáků byl, že umírají přesně na tři výstřely – padni kam padni. Třikrát do kotníku? Stačí. Dvakrát do hlavy? Nestačí. A jakmile ho jednou trefíte, tak stojí a blbě čumí. Jeho kolega ve hlídce taktéž. Dostane druhou ránu – nic se neděje. Dostane třetí, skácí se a ten druhý? Dál stojí a blbě čumí. Ale když jsem jednou přiběhnul blízko, tak mě skutečně pronásledovali, dokud jsem si ovšem nelehl na zem. Další perličkou je střelba. Za prvé, jakmile se pohnete, tak se náměr srovná s terénem, takže musíte mířit znovu (představte si, když za rohem je někdo např. na věži). A když jsem si lehnul na ostřelování, tak to bohužel nešlo, protože jsem byl na sklonu do kopce, takže sice jsem viděl všechno před sebou, ale namířit jsem mohl nejníže tak metr a půl nad vojáky.

Co ještě zbývá? Aha, muzika a zvuky – nic zvláštního, snad jenom, že mňoukání kočky by i mě, milovníka koček, přinutilo ji zastřelit, kdyby se ovšem dala najít.

Tato hra naprosto zklamala všechna moje očekávání ve všech směrech. Zaslechl jsem, že na PC je mnohem lepší a i když nečekám, že se bude ovládat lépe než s myší, konzolová hra by měla mít alespoň výrazně lepší grafiku. Snad příště.

Jiří Švejcar




Nintendo
NINTENDO GAMECUBE
OPEN



BOJOVKY

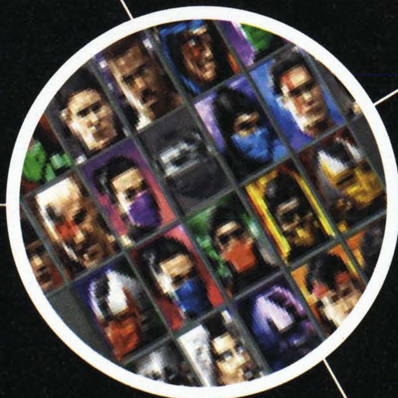
Nebudeme si nic nalhávat, takřka každý den nastane situace, kdybychom nejraději umístili svou pěst do obličeje někoho jiného. Problém je, že většinou ten někdo je dvakrát urostlejší než mi. A tak nám zbytek zdravého rozumu napoví, že to nejlepší, co můžeme udělat je, stáhnout uši (ne doslova a ne jeho) a ukájet se představou, jak si čistíme boty o jeho tvář. No, ale pravda je, že nás to ne vždy uspokojí úplně (ještě aby ano, to bychom byli trošku ujetí). Proto mám pro vás jednu z nejúčinnějších metod, jak si vybít nahromaděný vztek a agresivitu – BOJOVKY (a oproti reálné bitce to má ještě jednu výhodu, nejhorší zranění, které vám hrozí, je zlomený nehet nebo puchýře na prstech).















ANEB JAK NĚKOMU BEZPEČNĚ ROZBÍT ÚSTA



Virtuální bojové hry mají svůj prapůvod na mincových automatech a za nedlouhou dobu existence virtuální zábavy si vydobyly nezastupitelnou roli. Jak jsem řekl, mlátičky se začaly poprvé objevovat na automatech (ne, výherních, pro upřesněnou). A na automatech si drží svou výsostnou pozici až do dnešních dnů a dlouho asi budou. Ale ne každý má zrovna chuť pořídit si takový automat domů, přece jen, je to trošku nepraktické.

A tak se tvůrci her rozhodli, že udělají radost také majitelům osobních počítačů. Proto se už na mašinách typu Commodore 64 či ZX Spectrum daly najít tituly, které se, s přivřenýma očima (všemi třemi), mohly nazývat mlátičky. Popravdě to vyžadovalo docela velkou představivost – dvaválečky se špejlemi místo rukou, nohou a s kuličkou místo hlavy, není to pravé ořechové.... No, teď do toho ovšem s dovolením musím vstoupit, protože zlatou osmibitovou érou jsem si prožil celou, zahrál i pár těch bojovek a přeci jenom to nebylo na zavírání všech tří očí. Těch klasických „one on one" bojovek tu bylo sice jak šafránu, ale *International Karate* si přinejmenším zmínku zaslouží. Jediná postava, pár pohybů, jednoduchá animace a pozadí, sice brýlemi současnosti působí úsměvně, ale na svou dobu to byla pecka. Podstatně většího rozkvětu se dočkal na osmibitech subžánr bojovek, pracovně jim říkejme třeba „pouliční bojovky". V nich se pohybujete zpravidla po jednoduché 2D pozadí zleva doprava a pomocí několika základních pohybů a několika v pozadí zevlujících předmětů, likvidujete početnou přesilu. Občas šli hrát i ve dvou a občas lezli do zelí plošinovkám. Z těch nejlepších jmenujme alespoň sérii *Double Dragon, Golden Axe, Renegade, Usagi Yojimbo* či *Bruce Lee.* Nutno ale dodat, že přestože i na osmibitech (myšleno osmibitových počítačích výše zmiňovaných) byla celá řada skvělých bojovek, jejich přínos žánru je ve srovnání s automatovými kousky (kde se vyvíjely především) zanedbatelný.

A než zase pustím ke slovu Goombu, nemůžu si odpustit pár slov k exhibicím žánru v ringu nezapomenutelné Amigy. Zde se pro změnu dočkaly rozvoje především ty klasické mlátičky. Kromě vynikajících konverzí hned několika dílů kultovního *Street Fightera* (rozebrán bude později), krátce zazářil technicky excelentní *Body Blows* od Teamu 17 (dočkal se i pokračování v podobě *Ultimate Body Blows*) a o pár let později neméně dobře udělaný a až nechutně obtížný *Capital Punishment* (dle mého hra s nejlépe vymyšlenými „energy bary") a samozřejmě nesmím zapomenout i na první dva díly *Mortal Kombatu* (rozbor opět později). Výčet by se dal rozšířit i o zvířecí *Brutal: Paws of Fury*, graficky suprovou nudu *Rise of Robots*, pravěký *Primal Rage* (všechny byly i na PC) či vizuálně úžasnou *Elfmanii* a streetfighterovský *Fighting Spirit*. Nicméně žádná z nich rozhodně nezapůsobila tolik, jako *Body Blows* s *Capital Punishmentem.* Ovšem význam přínosu amigáckých bojovek je obdobně jako v případě osmibitů (potažmo osobních počítačů vůbec) vcelku zanedbatelný. Přeci jenom na jedno, maximálně dvou tlačítkovém ovladači se toho příliš dělat nedá, a tak i na Amize zůstaly bojovky spíše okrajovou záležitostí.

První skutečná bojovka pro PC se stala ihned kultovní a obdivovanou. Stačilo jen, aby jí někdo spustil a dívky slabších povah u monitoru omdlévaly atd. Ano, takové reakce vyvolával a vyvolává skvělý *Mortal Kombat* (původně se ovšem objevil *Mortal Kombat*, kde jinde, než na automatu). Ještě teď, řadu let po vydání prvního dílu je *MK* opěvovanou a milovanou hrou a navždy si bude držet místo ve Zlaté hale her a v našich srdcích (v mém, hned vedle toho šelestu, co tam mám). *Mortal Kombat* se stal hitem nejen díky tomu, že přinesl, na svou dobu, kvalitní grafické zpracování, mystický příběh či dokonalou hratelnost, ale především proto, že bezesporu patří k nejkrvavějším hrám herní historie (i když je tu pár titulů, z nichž by se dalo o pár litrů krve více vyždímat). Co se tady dá o sérii *MK* říct? Zatím existují čtyři oficiální díly série: *Mortal Kombat, Mortal Kombat 2, Mortal Kombat 3, Mortal Kombat 4.* První tři díly jsou 2D s digitalizovanými postavami (a že některé z nich jsou docela sexy). Čtvrtý díl byl už zpracován 3D (ale podle mého nepříliš povedeně), výsledkem čehož je, že souboje vypadají asi tak, že se polámaná Barbie rve s rozbitým G. I. Joem....

Jak jsem řekl, průvodním znakem *MK* je krev. Ta je všudypřítomná, ale popravdě je jen doplňkem černého humoru, který *MK* provází. Tak tedy není problém utrhnout soupeři hlavu i páte-





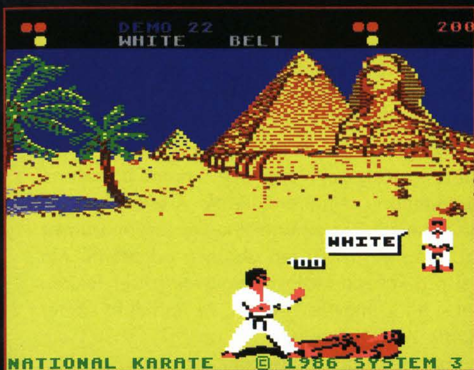




ří, rozsekat ho na malé a rovnoměrné plátky nebo provádět s ním jiné, podobné veselosti. Kromě těchto čtyř dílů existují i další tituly nesoucí název MK, a to například *Ultimate Mortal Kombat 3*, *Mortal Kombat Trilogy* nebo *Mortal Kombat Gold*. Ty ale nabízejí většinou jen několik nových prostředí a bonusových postav (mimochodem, podle mého *Mortal Kombat Trilogy* obsahuje největší počet postav, jaké můžeme v mlátičkách na PC najít). Specifickou skupinou jsou hry jako například *Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero* nebo *Mortal Kombat: Special Forces*, které se vymanily ze standardního stylu jeden na jednoho a jsou to takzvané beat´em up – hezky česky – procházečko-mlátičky. Systém hraní spočívá v tom, že si zvolíte jednu postavu a přes scrollující obrazovky procházíte až na konec úrovně. Během toho se můžete utkat až s několika protivníky najednou.

To, že na motivy *Mortal Kombat* byly natočeny dva filmy – *Mortal Kombat* a *Mortal Kombat 2* (v originále *Mortal Kombat Annihilation* – pozn. pž) a dva seriály, vynikající *Mortal Kombat Conquest* a *Mortal Kombat: Defenders of the Realm* (animovaný) vám snad ani připomínat nemusím. Podle všeho už se tvrdě (no, za tak tvrdě to asi nebude, ale buďme optimisté, ne) pracuje na dalším pokračování oficiální herní série a autoři se rozhodli, že dají slovo také hráčům, a tak na stránkách *http://www.mortalkombat.com* probíhají různé ankety, které pomáhají utvářet hru. Screenshoty vypadají naprosto úžasně, takže je se na co těšit. Podle všeho (dobře, tak podle mě a pár jiných zdrojů) by měl další díl vyjít i na Xbox (a také na GC a PS2 – pozn. pž). No, uvidíme (doufám).

Kromě *Mortal Kombatu* se na PC příliš kvalitních bojových titulů neobjevilo. Osobní počítače se mohou „pochlubit" kromě vysoké pořizovací ceny, také vysokým množstvím, většinou naprosto nepovedených, variací na MK. Ostatně vyjmenujte mi rychle pět bojovek na PC? Dostal jsem vás, co (a jestli ne, tak jste dostali vy mě)?! Není se čemu divit, takové tituly jako *Unlimited Warriors* byly rychle smeteny do propadliště herních dějin. Některé ale neprávem. Jedna z her, která byla vysoce ceněna nejen recenzenty, ale také hráči je *Pray for Death*. Ta nabízí vše a mnohem více, než to, co se dá od mlátičky očekávat – vynikající zpracování, velké množství speciálních úderů a rozmanité herní charaktery, plus strhující příběh: Smrt se rozhodne uspořádat turnaj. Jeho vítěz získá možnost znovu ožít. To znamená, že turnaje se účastní takové postavy jako je například masová vražedkyně, egyptský bůh, robot (mrtvý robot? No, nevím, nevím) či mimozemšťan. Pokud se bavíme o bojovkách na PC nesmím opomenout hru *One Must Fall 2097* z roku 1995. Ta přinesla unikátní mód hraní. Na počátku jste si vybrali pilota a robota, a s nimi jste se účastnili různých turnajů. Jestliže jste vítězili, získávali jste peníze a mohli zlepšovat vlastnosti pilota a upgradovat robota. Zní to jednoduše a v mnoha jiných hrách je podobný systém napros-











to běžný, ale ne v bojovkách. Výsledkem je, že cílem nebylo jen bezduché mlácení nepřítele, ale také taktické investování. Další hrou, která je neprávem opomenuta je hra *War Gods*, ta byla zpracována ve stejném stylu jako legendární PC mlátička *Warriors*, ale navíc přinášela atraktivní prostředí soubojů mystických postav. Přestože podle mého názoru se jedná o jednu z nejpropracovanějších bojovek na PC, nedostalo se jí zaslouženého ohlasu. O dalších titulech nemá cenu se skoro ani zmínit, protože je škoda i těch několik znaků, co zaberou. Přece jen, aby se vědělo, o kom je řeč, tak *Rise of Robots* nebo *FX Fighter* (tady musím s Honzou nesouhlasit, neboť *FX Fighter* byla první pořádná a veskrze jediná 3D bojovka na PC, která se opravdu povedla. Zajímavý výběr postav a v celku ucházející počet úderů. Co bylo ovšem nejdůležitější byla její hratelnost, která vynikala svojí lehkostí a svižností).

Musím přiznat, že, jak to tak vypadá, na PC mlátičkám asi odzvonilo. Pokud pomineme nepovedené konverze z jiných formátů (*Last Bronx, Battle Arena Toshiden, Virtual Fighter 1, 2*), tak se není o čem bavit (Jak se to vezme, nepovedené konverze? Všechny zmiňované hry vyšly v době, kdy PC nemělo ještě pořádné 3D karty, a tak všechny tyto hry byly náročné na hardware, ale jinak konverze dopadly dobře po všech stránkách. Byly prostě jen uvedeny ve špatný okamžik na trh). Jediný titul, který by se měl v blízké době na PC objevit je pokračování výše vychvalované bojovky *One Must Fall 2097*. Žádná sláva.... I přes množství titulů přínos žánru opět minimální a na ty původní PC bojovky si dnes prakticky nikdo nevzpomene, s výjimkou *One Must Fall 2097* (možná).

Naštěstí na konzolích panuje opačná situace. Bojovky jsou jedním z nejoblíbenějších žánrů. Jsou, byly a jak to vypadá, i dlouho budou.

V dobách, kdy se na PC začaly objevovat první bojovky, tak na konzolích té doby to už nějakou dobu vřelo. Ano, byly tu i předtím různé pokusy, ale my se zastavíme až u 16bitových konzolí. Nejlépe na tom v tomto směru byla u nás sehnatelná Sega Megadrive. Na ní vyšla celá hromada bojovek od *Mortal Kombatu* (asi nejlepší konverze z automatu), přes *Street Fighter*, až po *Virtual Fighter* – ať už normální nebo 32bitovou verzi. Ještě bych dodal, že na MD vyšla velice úspěšná trilogie beat´em up s názvem *Streets of Rage*, kde jste si mohli vybrat jednu postavu (ze čtyř) a s tou pak zachraňovat svět. Málem bych zapomněl na sérii *Golden Axe 1-3*, což je beat´em up z fantasy prostředí se skvělou hratelností.

Jako konkurent MD tu pak byl SNES od firmy Nintendo. I na něm jste si mohli zahrát různé bojovky a beat´em up. Bohužel z důvodu cenové bariéry byl tento systém u nás téměř neprodejný. A tak snad jen zmíním pár zajímavých bojovek, jako je nezapomenutelná série *Street Fighter*, dokonce i *Mortal Kombat*, ale především naprosto skvělá konverze z automatu *Killer Instinctu*.

Na začátku 90 let se objevila nová konzole (bohužel ne u nás) s názvem NeoGeo. Ta byla vyrobena podle automatové předlohy, což se zdálo být jako úžasný nápad, ale... Vzhledem k tomu, že tato konzole měla na tu dobu neuvěřitelně velkou paměť (58 MB), tak byla na tu dobu drahá. Když k tomu ještě připočteme astronomické ceny za hry (až 200 USD), které byli na cartridge a dosahují kapacity až 1 GB, nemůžeme se divit tomu, že tato konzole se moc neprodávala. I přesto přese všechno je na tuto konzoli něco kolem 150 her. Proč to ale všechno říkám? Protože 90 % her na tuto konzoli jsou bojovky, které na svojí dobu, ale i dnes, mají naprosto úchvatnou ručně kreslenou grafiku a za ty roky k dokonalosti vyvedený bojový systém. Jako příklad snad uvedu např. *Art of Fighting 1-3, Breakers 1 a 2, Fatal Fury 1 - 4, Last Blade 1 a 2, The King of Fighter 94 - 2001* nebo *Samurai Shodown 1 - 4*.



V polovině 90 let nastupují nové 32bitové konzole, které dávají tušit, že v oblasti bojovek se budou dít zajímavé věci. Jako první tu máme konzoli Sega Saturn. Jelikož tato konzole také vycházela z automatové předlohy, tak celkem značná část její produkce jsou předělávky z automatů. A tak si na této mašince můžeme zahrát hry jako *Dead or Alive, The King of Fighters 95 - 97, Marvels Superheros, Ultimate Mortal Kombat 3* nebo *Virtual Fighter*. O jeho prvním dílu se moc rozepisovat nebudu, protože podle některých kromě vynikajícího technického zpracování nenabídl takřka nic (přesto se dočkal vysoké prodejnosti). Přestože se to nestává často, autoři se z prvního dílu poučili a druhý se stal revolučním. Krom toho, že ze Saturna „vyždímal" jeho grafické možnosti, rapidně se zvýšil počet bojovníků, úderů. I hratelnost byla dotažena k naprosté dokonalosti a dodnes patří k absolutní špičce žánru. Poslední díl *VF* pro Dreamcast je už takovou labutí písní a přes rapidní grafické zlepšení kvalit dvojky zdaleka nedosahuje.

Teď už se dostáváme k nedávné minulosti, a to k Nintendu 64. Bohužel na této konzoli si bojovek moc neužijete. Je to způsobeno asi tím, že Nintendo se zaměřilo na mladší skupinu hráčů a tudíž je nechtělo vystavovat zbytečnému násilí. Ale i přesto se zde pár titulů najde. Převedením *Killer Instinctu* z automatu a přidáním pár novinek Nintendo nemohlo nic zkazit, a taky že nezkazilo. I když hra rozhodně nevyužívá N64 na maximum je prostě a jednoduše dobrá. Pak stojí za zmínku hra z produkce samotného Nintenda, a to *Super Smash Bros*. Jedná se o bojovku s postavičkami z Nintendo her a mohou ji hrát až 4 hráči najednou. Zajímavou věcí je možnost sbírat různé věci, a ty pak používat na eliminaci nepřítele. Ani N64 nebylo ušetřeno před *Mortal Kombatem* a tak i na něm si můžete zahrát *Mortal Kombat 4* a *Mortal Kombat Trilogy*. A na konec tu

máme ještě pár předělávek z automatů, a to *Mace: The Dark Age* a *War Gods*. Jistě by se našly ještě další hry, ale ty většinou nestojí za nic.

Pomalu a jistě se dostáváme ke konzolím současnosti. Dreamcast od společnosti Sega na poli bojovek udělal velký kus práce. Nejenom po grafické stránce, ale i po herní. A tak nesmíme zapomenout na mega pecku *Soul Calibur* od Namca. Díky skvěle vyváženým postavám, rychlé adrenalinové akci se zbraněmi, neuvěřitelnému množství pohybů, fantastické grafice a především dokonale vymyšlenému hlavnímu „Story módu", je dodnes řadou lidí považován za nejlepší hru svého žánru. Po takovéto skvělé hře bychom mohli skončit a říci: tak to je vše z pole DC, ale není. Na DC si můžete zahrát celou řadu více či méně skvělých bojovek. Mezi ty lepší patří *Dead or Alive 2, Guilty Gear X, Star Gladiator 2: Nightmare of Bilstein, Virtua Fighter 3*. Na druhou stranu zde najdete i bojovky jako *Mortal Kombat Gold, The King of Fighters '99: Evolution* nebo sérii *Street Fighter*.

Dokonce tu byly a jsou různé pokusy dostat bojovky na nějaký přenosný handheld. Asi všem nejznámější je Game Boy, ať již černobílý nebo barevný a nebo ten poslední Advance. Na první dva zmiňované toho moc není. Na Color vyšly s nevelkým úspěchem hry *Mortal Kombat 4, Street Figter Alpha* nebo *Ultimate Fighting Championship*. Jediný handheld, na kterém jste si mohli zahrát pořádné bojovky, byl ale NeoGeo Pocket. Bohužel u nás se neprodával a v cizině se také neuchytil i přes své dobré vlastnosti. A tak na něj vyšlo jen pár her (cca 100) a mezi nimi z oboru bojovek najdeme např. *Rockman Battle and Fighters, Samurai Shodown 2, Last Blade, King of Fighters R-2* nebo *Fatal Fury: First Contact*. Ovšem není všem dnům konec a máme zde Game Boy Advance, a pro něj bojovky jako *Tekken, Street Fighter* nebo *Mortal Kombat*. Poslední z trojice jsem měl možnost již vyzkoušet a musím říct, že i přes veškeré snahy autorů, je hra o ničem. Jak po herní, tak i po grafické stránce. Můžeme jen doufat, že ostatní bojovky na tom budou lépe.

A teď rychle ke konzoli, která se může pochlubit výsostnou pozicí mezi milovníky bojových her. V dnešní době je prostě nezbytné, aby každý milovník bojovek vlastnil PlayStation (či lépe jeho mladšího bratříčka či sestřičku nebo hermafroditního sourozence, PlayStation 2). Tato platforma je skoro zasypávána obrovským množstvím, sice ne vždy kvalitních, mlátičkových titulů, ale při tak vysokém množství her, se vždy něco dobrého vyštrachá. Nezačnu, jak by se dalo očekávat skvostnou sérií *Tekken*, ale poněkud jinou řadou bojových her a to *Battle Arena Toshiden*. První díl vyšel někdy v roce 1995 a byl ihned označován za revoluční. Díky tomu, že přinášel nádhernou grafiku a plnou trojrozměrnost. Hra sice nabídla poměrně malé množství bojovníků, ale každý z nich měl unikátní styl boje. Asi vás vůbec nepřekvapí, že se (jako ostatně skoro pokaždé), začaly objevovat více či méně povedené hry podobného zaměření. *Battle Arena Toshiden* ale stále nebyla překonána (snad jen svým druhým dílem, ale třetí byl už jen ubohým odvarem). Ale pak si pro korunu královny bojovek přišel *Tekken* a vzal si jí i s „hlavou". Nejen, že nabídl to samé, co *Battle Arena Toshiden* (až na 3D pohyb), ale ještě mnohem více. Naprosto skvostnou grafiku a fantastické animace. U těch se musím zastavit. Animace v *Tekkenovi* jsou naprosto nádherné. Nebojím se říct nejlepší, co jsem kdy v hrách viděl, a že už jsem jich viděl. Samozřejmostí je nespočetné množství bojovníků, z nichž má každý svůj unikátní styl boje, najdeme zde velké množství bojových technik, od capoeiry (od trojky), až po kung-fu a obrovské množství kombinací úderů. Strhující je i hudba a zvuky, ty dokonale dotváří atmosféru. Pokud jde o módy hraní, tak tu máme samozřejmě story (arcade) mód, time attack mód, survival mód, můj oblíbený Tekken Force Mode (opět až od třetího dílu), kdy procházíte třemi úrovněmi a likvidujete desítky nepřátel, plus plno dalších možností, které vás zabaví na dlouhou dobu. Posledním dílem série je *Tekken Tag Tournament* pro PS2, ale nejde o regulérní čtvrtý díl, spíše takovou reminiscenci předchozích. Podle mého je Tekken















nejlepší sérií bojových her, která na všech platformách existuje a vzhledem k nadějně vypadajícímu čtvrtému dílu jí i ještě nějaký ten rok zůstane. Než se úplně rozplynu neustálým vychvalováním, tak rychle k dalším hrám, které zaslouží pozornosti.

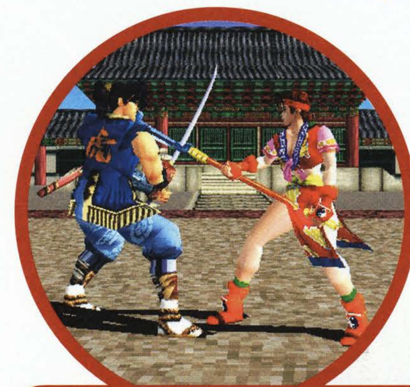
Mezi mé oblíbence patří *Psychic Force*, kde postavy dokonale využívají možností 3D prostoru. Soupeři jsou omezeni jakousi velikou kostkou, ale v ní je jejich pohyb naprosto volný. A mimo to se přímý fyzický kontakt přesouvá k boji speciálními schopnostmi a magií, což je pro mě velice přitažlivé. *Psychic Force* se zatím dočkala jednoho pokračování. Samozřejmě na PS se přesunula další pokračování série *Street Fighter* (např. *Street Fighter Alpha, Street Fighter Alpha 2)*. Ale tyto hry se příliš neliší od svých starších sourozenců, ale nedá se říct, že by to bylo na škodu. Pokud uvážím, že už druhý díl *Street Fightera* byl více než dobrý, proč nějak rapidně měnit styl hraní? Převod z 2D do 3D je poměrně riskantní a víme, jak to dopadlo u *Mortal Kombatu*, takže jsem rád, že tvůrci zůstávají na svém. Zvláštní pozici zaujímají hry *X-Men: Mutant Academy* a *X-Men: Mutant Academy 2*. Ty, kromě toho, že to jsou to vynikající bojovky, nabízejí atraktivní postavy z veleúspěšného comicsu X-Men. Tím pádem máme možnost využívat jejich speciální schopnosti, ale zase ne tak často jako u *Psychic Force*. Základem stále zůstává souboj postavy proti postavě ve fyzické formě. Podle mého hra ještě o trošku překonává *Tekkena* (ólalá, tak s tímhle se rozhodně ne všichni ztotožňujeme), ale protože mám X-Meny rád, tak to nebude zrovna objektivní názor.

Teď se trošku budu věnovat beat´em up hrám pro PS. Těchto her je tu strašně moc a tak jsem také vybral jen tři – *Fighting Force* (jejíž konverze na PC byla, jako jedna z mála, úspěšná). Tato hra už je sice staršího data, ale stále nabízí dostatek zábavy, i přes svojí krátkost. Ale pozor, grafika je poněkud zastaralejší, hra se dočkala nepříliš podařeného pokračování. *Dynasty Warriors* (zatím dva díly) – ujmete se role historického válečníka a s využitím vlastního těla i zbraní ničíte armády nepřítele. A nakonec samozřejmě *The Bouncer*, ale o tom se neustále mluví, takže určitě víte, o co jde a pokud ne, tak o procházečku-mlátičku, která je technicky brilantní, hratelnost má na vysoké úrovni, ale je příliš krátká.

Na závěr se ještě podíváme, co můžeme čekat od nových super výkonných konzolí, jako je Xbox a Gamecube. Začneme nejprve Gamecubem, neboť na něm jsme již měli možnost něco si zahrát. A to hru *Super Smash Bros. Melee*, o které jsme se zmiňovali ve druhém čísle. Sice to není příklad úplně čisté bojovky a taky neukazuje, kam by se vývoj bojovek na těchto strojích měl ubírat, ale je tu první náznak, co je všechno možné a že nových nápadů je ještě dost. První „pořádnou" bojovkou bude až *Soul Calibur II* nebo *Bloody Roar: Primal Fury*. Tyto hry by měly ukázat poslední technologie týkající se možnosti simulace pohybu a grafického vzhledu postav. Pak tu máme Xbox od Microsoftu, na kterém si budeme moci také zahrát nějakou tu bojovku. Tady bych připsal Microsoftu jedno plus, neboť grafické provedení postav u nadcházejících bojovek na tento systém je něco naprosto nevídaného. Taková míra detailů tu ještě nebyla. A to by mohl být právě jeden z dalších milníků ve vývoji bojovek jako takových. Na Xbox se zatím chystají tyto hry: *Dead or Alive 3, Kabuki Warriors, Soul Calibur 2 a UFC: Tapout.*

A jak vidíme budoucnost bojovek? Staré a prověřené firmy jako Sega, Nintendo, Capcom, Rare a další, které dělají úžasné bojovky, tu s námi budou nadále i na nových konzolích, ovšem pesimisticky to vidím u majitelů PC – tam určitě bude pár pokusů o „resuscitaci", ale pravděpodobně žánr bojovek na PC vzkřísí jen zázrak. Jediné, co mohu milovníkům virtuálních bitek doporučit je, aby se spolehli na konzole (PS2 a pravděpodobně i Gamecube a Xbox), protože tam budou mít bojovky na vymlácených zubech ustláno. Takže pokud holdujete násilí, tak máte dvě možnosti – začít pořádně posilovat nebo si pořídit konzoli. Je na vás, co zvolíte.

Jan Lysý
Jan Spáčil (pan Oranžový)
Michal Brzák (pan Modrý)



A nakonec můj Top 5 bojových her všech dob a všech platforem:

Goomba

1. Mortal Kombat 3
– nejlepší díl z nejlepší bojové série, co dodat? (no, něco by se dalo, ale nechám to tak).

2. X-Men: Mutant Academy 2 a Tekken 3
– Vynikající pokračování první pořádné hry podle comicsu X-Men a nejlepší bojová hra pro PSone.

3. Super Street Fighter 2 Turbo
– dlouhý název, jednoduchá hra.

4. Virtual Fighter 2
– první pořádná 3D mlátička.

5. One Must Fall 2097
– nový styl hraní, nová dávka zábavy.

Když jsme u toho bilancování, neuškodí další, tentokrát můj Top 5 bojových her všech platforem atd.

SaKRa.

1. **Tekken 3 (PSone)**
2. **Soul Calibur (DC)**
3. **Mortal Kombat 3 (PSone)**
4. **Body Blows (Amiga)**
5. **Unreal Tournament (PC) :)**

Obrovský zobák se rozevřel, jak gryf vyrazil svůj válečný pokřik. Jeho lví tělo se pružně protáhlo a on vzlétl. Na hřbetu mezi blanitými křídly mu seděl rytíř oděný v černé zbroji s válečným kladivem v ruce, přes ramena přehozený svůj plášť moci, díky kterému zářil přes hlavy vlastních jednotek. Šiky obrů, kostlivců a zombií se mísily s přelévající se masou černých pavouků a zemských červů. Gryf vykřikl a armáda rázem dostala směr a cíl. Hrad. Nenáviděný, bílý hrad. Začala další válka.

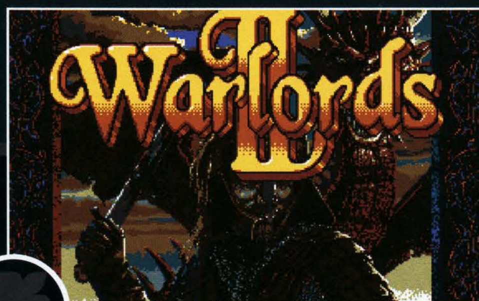


WARLORDS I, II, III









Dnes se budeme věnovat další tahové strategii, která dala najevo, že po právu patří do nepsaného zlatého fondu všech počítačových her. Fantasy prostředí, solidní zpracování a skvělá hratelnost se nese ve znaku všech tří dílů, které nás čekají. Už dopředu zmíním, že později vyšli ještě *Warlords: Battlecry* a připravují se *Warlords: Battlecry II*, ale jelikož zde se tvůrci odklonili od tahové strategie k RTS, povíme si o nich někdy jindy.

Úvodní díl série vyšel roku 1989 z dílen Red Orb Entertainment. Hra se odehrává na určitém území s rozmanitou krajinou, plnou hradů. Hrady mohou produkovat jednotky, takže je jasné, že čím více hradů, tím větší výrobní kapacita a tím i počet jednotek a síla. A jelikož počet hradů je omezený, soupeřících stran až osm a vítěz jenom jeden, čeká nás pěkná řádka patřičně krvavých střetů. Ten, na jehož rukou ulpí nejvíce krve, se zpravidla stává vítězem. Pojďme se na jeho nesnadnou cestu podívat podrobněji.

Postupujíc chronologicky všemi díly, hráč se ocitá v prvních *Warlordech* se schematicky laděnou grafikou (jinými slovy – předpotopní), primitivními zvuky, s jediným hradem a osamělým rytířem. Rytíř je v hradu a hrad na mapě. Mapa je zde zatím jenom jedna a celá viditelná. Hráč, my už víme, že budoucí vítěz, tedy zadá v hradu výrobu a vyrazí s rytířem. To, jak daleko dojde je u každé jednotky dáno jejím počtem bodů na pohyb, kde různé terény ubírají různé hodnoty. Každé políčko na mapě představuje určitý druh terénu. Od cesty (nejvýhodnější pro pohyb), přes pláně, lesy, močály a kopce (nejnevýhodnější) až po velehory, nad kterými se dá pouze létat. V okamžiku, kdy vyčerpáte všechny body pohybu, s jednotkou už nic neuděláte a hrajete s další. Když už jste táhli se všemi jednotkami, odesíláte svůj tah a hraje další hráč či počítač.

Náš rytíř, dejme tomu, že došel k dalšímu hradu. Hrady jsou od sebe odlišeny vzezřením a barvou. Například šedý čtvercový hrad je neutrální, většinou slabě hlídaný, kdežto černá lebka se zapálenými svícemi zvící dobře rostlého smrku dává najevo, že zde bydlí mírumilovný Lord Bain. Náš hrad bude tedy šedý, rytíř zaútočí a už se objeví roztomilá obrazovka s naším hrdinou na jedné straně a obránci hradu na straně druhé. Nyní přichází na řadu hluboká strategie a důvod velkého množství adrenalinu produkovaného při této hře. Nemůžete totiž dělat vůbec nic. Ne, ani v jednom dílu. Jenom koukáte, jak panáčkové postupně umírají a váš rytíř nakonec hrdinně dobývá onen hrad. No, teď už je to jasné – zadáte výrobu, popojdete s rytířem, dalšími jednotkami a tak dále.

Každý hrad nabízí trochu jiné možnosti výroby, od malého usmrkaného paňáci, přes těžkou jízdu, obry, pavouky, trpaslíky a elfy, až po pegase či gryfy. Jednotky jsou v zásadě charakterizovány třemi indikátory. První je jejich, druhý je počet bodů pohybu, který je důležitý pro celkovou armádní logistiku a třetí charakteristikou je pak počet kol, které musíte počkat, než se v hradu jednotka vyrobí. Většina jednotek má ještě nějaké zvláštní dovednosti, ať už je to lehkost pohybu jedním terénem, lepší obranyschopnost ve městě (pavouci) či lepší útok na planině (jízda). Jednotek může být ve skupině až osm, vyplatí se tedy kombinovat bonusy. Hrady se rozprostírají na čtyřech políčkách a pojmou tedy až 24 jednotek.

Ještě jsou další, speciální jednotky, které nelze vyrábět, ale může je k sobě povolat rytíř. Ten totiž

chodí po ruinách rozesetých po kraji a poráží tam usídlené démony, čímž získává peníze, předměty (létající koště, meč síly, kouzelný měšec...), příšery (draky, anděly, ďábly, démony apod.) a zkušenosti. Ty získává i za vyhrané souboje a získá-li zkušeností určité množství, postupuje na další úroveň a získá více bodů pohybu, větší sílu a vůdcovství - bonus k síle přidruženým armádám.

Musím říci, že tenkrát mě tato hra chytila naprosto a s kamarádem jsme u jejího hraní trávili dlouhé hodiny. Totiž s velkým množstvím jednotek a téměř nekonečným počtem jejich rozestavení je strategický rozměr této hry nezměrný. Dnes už asi nikoho nezaujme, ale tenkrát to byla špička.

Náš budoucí vítěz očistí meč a jde roku 1993 do *Warlords II*. A je to tady, slzy mi vhrkly do očí, smrkám, srdce mi plesá a dech se tají. Přichází na řadu času, který padne na jeden tah, když už máte třeba 250 jednotek. Ale dobře nám tak, megalomanům. Grafika je 2D kreslená, ale zvířátka (myslím válečné slony, například) vypadají velice dobře. Jednotek je také více a ještě přibyla diplomacie. Hrdina má nyní možnost přijímat mise a pokud v chrámu kromě sílu zvyšujícího posvěcení přijme i úkol, musí například zabít nepřátelského hrdinu nebo dobít určité město a po splnění získává peníze nebo třeba spoustu andělů, ale vždy hromadu zkušeností.

Ačkoli se nyní o dvojce moc nemluví, já ji stále považuji za geniální hru, která mě a mnoha dalším lidem symbolizuje skutečně kvalitní a promyšlenou tahovou strategii. *Civilizace*, cože? To myslíte vážně? Ne, jedině *Warlords II*.

Už jsem na hranici povolené délky, ale co říkáte – jednotek a jako novinka jich má každá strana omezený počet, takže elfové prostě nemůžou rekrutovat trpaslíky, i kdyby získali hrad s možností jejich výroby. Naštěstí si hráč může namíchat vlastní koktail jednotek, jejich max. počtu ve skupině (4-8), typ lodi (chtějte kostěnou se zárukou proti rozpadnutí hrudního koše), typy hrdinů, kouzla a tak dále. Každá položka je vyjádřena určitou hodnotou, která se mění i v závislosti na zvolených kombinacích, takže je to celé velice sofistikované a dá se u toho strávit pěkných pár hodin. Jednotky totiž mají i nové zvláštní schopnosti, například lukostřelbu, vraždy (milé, že?), otravu či roznášení nemocí. Dále pak schopnosti navzájem se rušící – vojevůdcovství a chaos, morálka a strach atd., i jedna charakteristika jim přibyla – životy (hitpointy), léčí se hned po bitvě, pokud ji přežijí.

Také jsem jakoby nic nezmínil druhy hrdinů a magii,

DOBRÉ, LEPŠÍ A JEŠTĚ LEPŠÍ

moje zřejmě nejoblíbenější hra vůbec. Dodnes si večer někdy sednu k počítači a vstávám o čtyři, pět hodin později a ráno vyvrácen odcházím do práce, ale s hřejivým pocitem, že jsem jim to zase nandal. Obrovská hratelnost, geniální vyváženost a hezká grafika jsou toho zřejmou příčinou. *Warlordi II* přinesly pěkně dlouhou řádku inovací, které má na svědomí australská Strategies Studies Group (SSG).

První z nich je pět připravených map, ale hlavně náhodný generátor, který tvoří opravdu dobře hratelné mapy. Počet osmi hráčů zůstal zachován, přibyly možnosti zahájit hru s rozdělenými hrady, produkcí draků apod. a skrytá mapa. Možnost produkce různých jednotek si zde můžete kupovat, takže cena za udržování jednotek, vyhledávání zlata a rabování ostatních hradů (prodej produkce při dobytí) získávají zcela nový rozměr. Zatímco v jedničce vám za peníze mohl přijít jenom rytíř (jakkoli užitečný) s nějakou příšerou, zde hraje kvalita produkce již velkou roli. Problémy s logistikou jsou zde řešeny možností vektorování produkce (jejímu objevování se v jiném místě, než kde se vyrábí), i přesto snad jediná výtka k této hře patří více textu, méně obrázků? Dobře vezmu to na sebe, ať se šéfredaktor a grafik třeba zblázní, tahle hra si to zaslouží. Abych odstavec trochu odlehčil, přidám sem ještě informaci o *Warlordech II Deluxe* (od SSG), kteří přinesly spoustu malých vylepšení *Warlordům II*, jako například editaci předmětů, více hotových map a tak dále. Po dvou letech od dvojky dobré, ale žízeň po dalším to nadlouho neuhasí – muselo to vydržet další dva dlouhé roky, než přišli...

Warlords III: Reign of Heroes. Red Orb Entertainment se postavil za třetí díl této série, ale co to? Jako přímý vstup do vysílání se nám hlásí náš hrdina přímo z bojiště, ale já ho nepoznávám, on je jaksi celý takový, takový neplacatý! Dokonce je taková celá hra. Isometrický pohled nakazil všechny hrady i jednotky. Upřímně, pro mě je to po prvním nadšení trochu zklamání. Totiž tady pegas vypadá jako kůň s křídly, což ve skutečnosti také je, ale v té dvojce vypadal jako pegas a ne jako kůň s křídly. Ach jo, to se těžko vysvětluje, prostě ta grafika byla taková roztomilá a teď je jiná. Ale většinou se to asi líbit bude. Postavičky jsou animované, což se líbí i mě. Přibyla další spousta nových ale to je skutečně velký posun. Hrdinů je něco okolo desíti typů a obou pohlaví a jejich schopnosti se rozvíjejí různými směry. Výhodou také je, že jim při každém postupu na další úroveň za volné body za zkušenosti přidělíte dovednosti či kouzla dle vašeho výběru a druhu hrdiny. Například hraničář se soustředí na rychlé přesuny a boj, kdežto generál na vojevůdcovství a morálku. No a kouzelník či šaman právě na ty kouzla: těch je ve hře docela velké množství (létání, větší body pohybu, morálka atd.). Jednak jsou to kouzla jednorázová, ale potom také trvalá, která vám každý tah ubírají nějakou manu. Tu získáváte, jak jinak, než z hradů. Také questy a AI byly vylepšeny a to bych mohl pokračovat dlouho. Vzato kolem a kolem, *Warlords III* je výborná, vyvážená a zábavná hra, která baví statisíce hráčů po celém světě a zaslouží si svoji trojku za jménem jako hrdý nástupce série. Na závěr ještě vyšli roku 1998 *Warlords III: Darklords Rising* datadisk s malými změnami (jeho hlavní síla spočívá ve více kampaních) a pozor, těšte se, uvažuje se o *Warlordech IV*, kteří se po rouhačském (i když vydařeném) odklonu k RTS vrátí ke starým dobrým tahům. Už se těším!

Jiří Švejcar

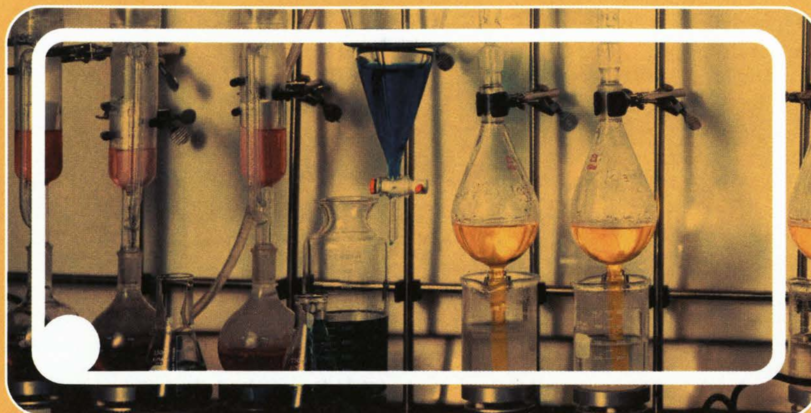








LABORATOŘ



Laboratoř magazínu Xgen, která se před vámi počtvrté otevírá, opět přináší praktické informace pro majitele konzolí. Jinak stále platí, že i vy sami můžete do této rubriky přispět se svými postřehy a nápady.

Stačí nám poslat příspěvek e-mailem (redakce@xgen.cz) nebo na disketě. Nemůžeme vám slíbit, že otiskneme každý příspěvek, ale co se nevejde do magazínu, naleznete na internetové adrese www.xgen.cz. Do předmětu e-mailu nebo na obálku připište heslo: Laboratoř.

GBA A DŘEVORUBCI

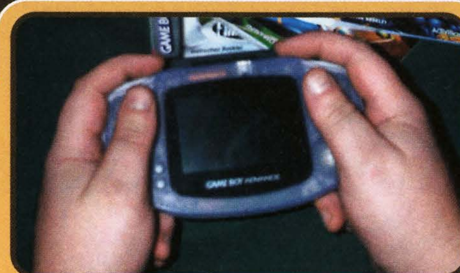
Když se v loňském roce na jedné z výstav veřejnost mohla poprvé blíže seznámit s Game Boy Advance, pochopitelně všechny drobné nedostatky nového Nintendo handheldu, které mu dnes vyčítáme, tehdy nikoho příliš nezajímaly, a byly zatlačeny do pozadí všeobecným jásáním. Jedné drobnosti si ale všimla většina přítomných žurnalistů z herní branže už tehdy – rozměry GBA jsou přizpůsobeny drobnějším dětským rukám, a tak mnohý dospělý s průměrnou tlapou má při hraní docela problém, kam všechny ty prsty vtěsnat. Málokdo to totiž ví, ale spousta herních recenzentů je špatně placená, a přivydělává si proto na lesních brigádách těžbou jehličnanů. Velké ruce jsou u nich proto spíše pravidlem, než výjimkou. Ale ponechme redaktory jejich smutnému přežívání, a vraťme se raději zpět ke GBA.

Pokud držíte GBA podobným způsobem jako GBC, tj. prsty na dolní straně přístroje a palce na tlačítkách, dá se i větší ruka celkem bez problémů kolem GBA obalit. Jenže tu jsou ještě tlačítka L a R, navržená k uchopení ukazováčky, a protože v těch lepších GBA hrách jsou používána poměrně hojně (zkuste si třeba hrát bez nich *Dooma*), poloha rukou se musí změnit. Pootočení o asi 60 stupňů směrem dovnitř (kolem osy, procházející skrz oba palce) ale způsobuje mnohem větší namáhání rukou při hře. Viz obrázek číslo jedna, kde mocná paže Evilmindova svírá GBA v bolestivé křeči.

A proto chytré hlavy hongkongské, ač je problém velkých rukou zase tak moc nepálí, dostaly možnost vymyslet a především prodávat své 3rd party řešení – Joygrip. Výrobců existuje více, liší se i prodejní názvy, ale je to prostě joygrip. Ten můj, zakoupený na www.lan-kwei.com (asi 10 dolarů), považuji za zatím vůbec nejlepší kus GBA příslušenství, do něhož jsem v posledním roce v asijských online shopech investoval. Doufám, že z okolních obrázků, pokud je redakční šotek nepoztrácel, je princip fungování Joygripu vidět jasně. GBA se zasadí do umělohmotného nástavce zhruba ve tvaru menšího N64 ovladače bez prostředního trnu. Před vypadnutím ho chrání dvě packy nahoře, zacvakávací díl dole, a dva výlisky uvnitř, zapadající do spodních otvorů pro šroubky na zadní straně GBA. V žádném případě GBA nemůže vypadnout sám – nepovedlo se mi to ani poměrně důrazným přesvědčováním, pochopitelně v bezpečné výšce nad péřovou duchnou. Ven z joygripu ale jde vyndat snadno, stačí zatlačit na spodní placatý díl. Všechny ovládací prvky GBA (on/off, hlasitost, EXT konektor) zůstávají v joygripu dokonale přístupné, dokonce je v něm i speciální výlis, kdyby měl někdo trochu tučnější konektor na sluchátka.

Díky gamepadovému tvaru, a také dobře tvarovaným prohlubním na zadní části plastu, se GBA v joygripu drží nesrovnatelně lépe. A co víc – už když ho v něm vezmete poprvé do ruky, hned zjistíte, že vlastně ani nejde držet jinak, než přesně tak, jak je to nejpohodlnější a nejméně namáhavé při hraní. Palce nahoře, ovládají tlačítka a control pad. Ukazováčky na tlačítkách L a R. Prostředník zapadne za výlisek na zadní straně. A konečně zbývající prsty, ať už jich máte libovolný počet, se zaháknou z vnitřní strany obou postranních pacek. Výsledkem tohoto držení je to, že celá váha GBA s joygripem spočívá na prstech ve spodní části, a palce s ukazováčky se mohou věnovat jen bušení do tlačítek.

Joygrip má jedinou nevýhodu. Pokud v něm budete GBA nosit napořád (jako to dělám já), už to není herní handheld do náprsní kapsy nebo do ledvinky. Spíš do kapsy kabátu nebo bezpečněji do kufříku. Je prostě třeba smířit se s nepopiratelným faktem, že GBA teď zabere více místa. Ale věřte mi, stojí to za to. Geniální kus umělé hmoty.













REGIONY NA N64

I ten největší fanda Nintenda 64 musí už v téhle chvíli mít jasno – jeho oblíbené konzoli odzvonilo. Nintendo se to ani nesnaží nijak zastírat, a jeho nejlepší vývojáři se dávno naplno věnují chystaným hrám pro Gamecube. Pro N64 byl tohle poslední úspěšný rok – úspěšný pokud jde o nové hry. Bezkonkurenční hity, které by majitelé PS2 či PC mohli jen bezmocně závidět (Conker's Bad Fur Day), se už v dalších letech zřejmě neobjeví...

Je to ale důvod zahodit N64 do nejtemnějšího kouta pod postel, nebo ji darovat chudému sousedovu děcku? Rozhodně ne! Právě teď je totiž nejvhodnější chvíle začít shánět všechny ty úžasné hry, na které jste léta neměli peníze. Starší hry jsou stále lacinější, protože jedinci méně uvědomělí než vy je naivně prodávají s vírou, že na PS2 nebo Xbox se za utržený peníz dočkají zábavnějších titulů.

Ponechme je jejich sebeklamnému úsilí, a podívejme se raději, jak na tom my ostatní můžeme nejlépe vydělat. Specialitou naší malé středoevropské republiky bohužel je nesporný fakt, že Nintendo tu v minulosti nemělo příliš dobré zastoupení. Množina titulů, nejčastěji se objevujících v nabídkách inzerentů v novinách či na internetu, je tak poměrně malá a jednotvárná. Navíc vžitá představa mnohých lidí, že co před 3 lety za 3000 koupili, dnes s „velkou slevou" za 2800 prodají, našim plánům také příliš nenahrává. Dříve nebo později proto každý zájemce o laciné



N64 hity skončí na jedné ze zahraničních internetových aukcí – ideálně na ebay.com.

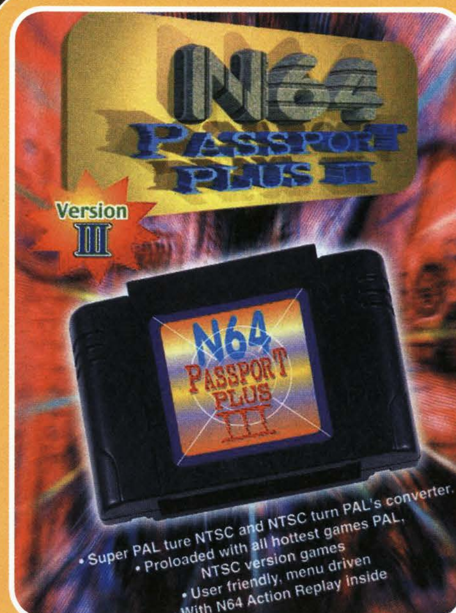
Než tady začnete nakupovat, budete muset svou N64 poněkud vylepšit (tím se konečně dostáváme k tématu tohoto článku). Díky rozdělení světa na regiony (Japonsko, USA, Evropa) se vám totiž zakoupenou americkou NTSC hru nepodaří na vaší PAL konzoli spustit – přesněji řečeno se vám ji kvůli nepatrně rozdílnému tvaru cartridge nepodaří vůbec do konzole zasunout. Budete tedy potřebovat nějaké zařízení, které tento a několik dalších problémů vyřeší.

Potřebujete zajistit:
1. Bezproblémové zasunutí jinak tvarované cartridge do N64.
2. Umožnění nabootování jinoregionové hry – protože krom odlišného tvaru jsou hry chráněny i programově, často i nad rámec systémové ochrany Nintenda.
3. Poradit si s odlišnostmi NTSC a PAL normy video výstupu.
4. Vypořádat se s jazykovou bariérou.

Poslední bod připadá v úvahu pouze tehdy, máte-li políčeno na nějakou zajímavou japonskou hru, která v jiném regionu nevyšla. Žádný zázračný přístroj vás ale japonsky nenaučí, a musíte si proto sami zjistit, jak moc je hra hratelná i pro někoho, kdo ovládá pouze angličtinu. Stejně tak NTSC vs PAL není v současné době problém, protože pokud nemáte opravdu historický televizor, můžete do něj klidně pustit cokoliv. S tím ostatním vám už ale budou muset pomoci asijské online shopy. Potřebné zařízení se dá sehnat i dnes, v cenách většinou nepřesahujících 25 dolarů. Hledejte názvy jako Universal N64 Adaptor, V4 Universal Adaptor, N64 Passport III. A právě posledně jmenovaný hardware jsem pro účely tohoto textu zakoupil na www.lan-kwei.com.

Všechna podobná zařízení se shodně dají zasunout do libovolné N64, protože nemají žádné ochranné a rozlišovací výlisky, obvyklé u cartridgí z jednotlivých regionů. Stejně tak oba sloty pro zasunutí hry jsou na nich univerzální. K čemu dva sloty? Do jednoho zasunete hru, kterou chcete hrát. A do toho druhého hru, která odpovídá typu vaší konzole, tj. PAL hru pro PALové N64. Po zapnutí konzole pak Nintendo 64, nic zlého netuše, nabootuje z PALové hry, ale spustí podvrženou NTSC. Tedy většinou. Novější N64 hry už jsou na podobné triky připravené, a je třeba jim věnovat individuální pozornost. V N64 Passport III je například malá databáze bootovacích kódů, které je třeba u některých her před startem aktivovat. Spousta dalších, v databázi neuvedných her, se nechá přesvědčit k běhu s nějakým kódem k jiné hře – například *Hey You Pikachu!* spustíte za pomoci kódu pro *Command & Conquer*.

Cartridge, kterou použijete jako bootovací, je pro celý trik podstatná – nefunguje to totiž s každou.



S některými hrami Passport III vůbec nenaběhne (*Pokémon Stadium 2, Zelda Majora's Mask*), s jinými sice ano, ale riskujete jejich poškození. Manuál obsahuje několik doporučení ohledně toho, které hry rozhodně můžete použít jako bootovací, a které naopak nikoliv, ale důvod, proč je nepoužít, neuvádí. Celkem nezodpovědné – použitím cartridge, která obsahuje paměť pro uložení hry, totiž dáváte v sázku svou uloženou pozici. Příklady her, které se jako bootovací doporučují: *Extreme-G, Mario 64*.

Krom svého primárního účelu mohou region changery mít ještě nějakou funkci navíc, například možnost aktivovat cheaty z uložené databáze her (ona je to spíš databázička), nebo dokonce vkládat vlastní cheaty, nalezené kdesi v hlubinách internetu (www.gameshark.com). V podstatě je uvnitř zabudována kopie Action Replay, takže s kompatibilitou nalezených kódů nejsou žádné problémy. Krom cheatů je ve startovacím menu také manager paměťových karet. Docela užitečná věc, protože N64 samo o sobě žádnou podobnou funkci pro kopírování uložených pozic nemá. Opět je to ale funkce s výhradou - novější hry, používající větší než standardní 4kb EEPROM, se raději zazálohovat nepokoušejte... Stejně tak není možné zálohovat FlashROM a SRAM catridge.

Při psaní tohoto textu se mi postupně dostala do rukou tři různá hardwarová řešení pro obejití regionu N64. Možná to byla jen moje smůla, ale dvě z nich přestala fungovat po pár dnech (bohužel včetně toho mého), a především – žádné z nich v chodu neoslňovalo přílišnou kvalitou obrazu. A tak nakonec nejlacinějším, a s určitostí na 100 procent funkčním řešením, jak se dostat k NTSC hrám, je to, co se samo nabízí – zakoupení kompletní americké verze N64. Na ebay.com ji seženete bez problémů kolem 40 dolarů. A N64 hry za ty peníze určitě stojí...

Evilmind





SUPER MARIO 64

Na četné žádosti čtenářů uvádíme návod na sice poněkud starší, nicméně stále zábavnou hru Super Mario 64.

Zlý ještěr Bowser zaklel princeznu a ukradl ze zámku Hvězdy síly. Mario je zde od toho, aby obnovil jejich sílu, porazil Bowsera a zachránil princeznu.

V každém světě můžete získat 7 Hvězd síly – 5 za úkoly, jednu, když seberete 100 malých hvězdiček a jednu za sebrání všech osmi červených hvězdiček. Dalších 15 Hvězd je ukryto ve skrytých levelech a u postav (mluvte s každým, kdo není nepřátelský). Celkem můžete získat 120 Hvězd. V některých světech potřebujete určitý druh klobouku (umožňují projít zdí, dostat se skrz vodní proud, létat nebo provedení určité akce v jiných místech zámku, abyste dostali určitou hvězdu). Takže se budete muset občas vracet do prvních světů. Cílem je třikrát porazit Bowsera, který se skrývá v různých částech hradu. Dveřmi s velkou hvězdou a závěrečným nekonečným schodištěm projdete až poté, co získáte dostatečný počet Hvězd. K dohrání hry naštěstí nepotřebujete všechny.

Bob-omb Battlefield:

Tady můžete Hvězdy získat takto: porazit bosse na hoře (3x oběhnout, ze zadu chytit a hodit); porazit v závodu na horu Koopu; vystřelit se na vzdušný ostrov; vystřelit se z kanónu na ostrově a sebrat prostřední hvězdy z kruhů; zarazit kolík velkého Chompa do země.

Whomp´s Fortress:

porazit bosse na věži (kdykoli spadne, skočit mu pořádně na záda); dostat se na vrchol věže; vystřelit se mezi plošinky naproti kanónu; vystřelit se a spadnout do klece s Hvězdou; odstřelit kusy zdi kolem otáčející se plošinky.



Jolly Roger Bay:

vylákejte úhoře z díry a vlezte do ní, otevřete truhly ve správném pořadí a vyskákejte si pro Hvězdu; sebrat Hvězdu z ocasu úhoře; otevřít truhly v jeskyni ve správném pořadí; vystřelit se na levý pilíř a skočit na plošinku; se zeleným kloboukem seberete Hvězdu na dně.

Cool, Cool Mountain:

sjet ledovou trať v komínu; vrátit malého tučňáčka matce (vpravo od startu je zkratka: ve správném místě působí spadlý most jako teleport); porazit tučňáka v závodě (v komínu); dopravit hlavu sněhuláka k jeho tělu; vystřelte se na plošinu naproti kanónu a pomocí odrazů od stěn si doskákejte pro Hvězdu.



Big Boo´s Haunt:

zabijte dotatek duchů v hradu a toho největšího u vstupu; na točícím se kole zabijte tři malé a jednoho velkého ducha; v knihovně, kde jsou vysunuty tři knihy, pod nimi skočte v tomto pořadí: horní, levá, pravá; v místnosti nahoře úplně vpravo pomocí odrazu od stěny vyskočte na plošinku, zabijte duch venku a vyskákejte si pro Hvězdu na střeše (vůbec to není jednoduché); pomocí modrého klobouku projděte obrazem ducha a zabijte oko.

Hazy Maze Cave:

Vyskočte na lochnesku a z ní na ostrov; se zeleným kloboukem stiskněte tlačítko na dně; mlha v bludišti je radioaktivní (zelený klobouk vám



pomůže), mrkněte se na mapu před vchodem, v druhém kruhu z leva je výklenek, skočte do něj; jako předešlé, ale v levém kruhu; v chodbě nalevo od místa, kde padají kameny, vyskákejte nahoru pomocí odrazů od zdi.

Lethal Lava Land:
shoďte velkého maníka do lávy; shoďte tři malé bombmany do lávy a poté velkého; dostaňte se pro Hvězdu v rohu (pomocí červeného klobouku nebo přejděte přes točící se kládu); skočte do sopky a vyskákejte nahoru; znovu do sopky, nahoru tentokráte pomocí létajících plošinek.

Shifting Sand Land
(projděte stěnou na konci slepé chodby u lávového světa): zabijte supa; pomocí červeného klobouku seberte Hvězdu z bedny na pyramidě; uvnitř pyramidy se dostaňte na vrchol; dostaňte se na budovu uvnitř pyramidy a zabijte dva bossy; z plošiny; Hvězda je ukryta v 3D ledovém puzzle; vyskočte na létajícího chlapíka u vody; znovu s chlapíkem na plošinku pro krunýř, do jeskyně a s modrým kloboukem do bludiště.

Wet-Dry World
(podle toho, jak vysoko skočíte do obrazu nového vodního světa, tak vysoko bude hladina vody): ve žluté krabici u malých pohyblivých plošinek se šipkami; ve žluté krabici na nejvyšším vzdušném ostrově; najděte pět tajných míst (odsuňte krabici dole, rozbijte bedýnku nad posunutou krabicí, zasuňte blok do zdi, v krabici nad klecí s Hvězdou, v bedýnce na ostrůvku, který obíhá bomba; vodu mějte při zemi, otevřete spodek klece, shoďte levou polovinu dřevěné podesty, seskočte, vběhněte do klece a nechte se vynést nahoru; vystřelte se do mříže v rohu, proplavte do druhé části levelu, použijte modrý klobouk a odrazy ode zdi.

Tiny-Huge Island:
u zelené trubky u tlačítka vytvářející most se zmenšete a zabijte pět rostlin; v žluté krabici na vrcholu (znovu musíte být malý); porazte želvu v závodě (jako malý); najděte pět tajných míst (na kanónu, v díře s koulema, v tunelu, kterým jako malý Mario probíháte k jezírku, v jezírku na vrcholu a v díře u mostu nad jezírkem); jako velký skočte do jezírka na vrcholu, zmenšete se a porazte potvoru.

Tick Tock Clock
(vstoupíte-li do hodin, když „odbíjí" celá, bude mechanizmus hodin zastaven): seberte Hvězdu z mřížoví; ještě dál je potvora, která vás vyhazuje, obejděte ji a přeskočte propast; postavte se na ručičku vypadající jako šíp a až uvidíte Hvězdu, skočte si pro ni (hodiny musí být funkční); vylezte až na vrchol a přes ručičku pro Hvězdu (hodiny musí být funkční); vylezte na klec s Hvězdou a přes vysouvající se plošinku dovnitř.

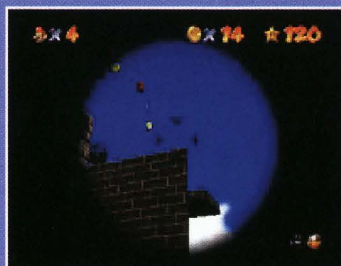


vám Hvězdu (dvakrát). Mluvte také s muchomůrkami, dají vám rady a někteří i Hvězdu (třikrát). Jedna je v levelu s duhou a tři můžete získat v každém levelu s Bowserem.

Jak se dostat ke kloboukům:
V přízemí najdete dva pilíře, koukající z vody. Zaražte je, vyjděte před hrad a ve „vodním" příkopu najdete díru s tajným levelem. Zmáčkněte v něm modré tlačítko. Ve všech světech nyní můžete používat modrý klobouk (procházení zdí). K červenému se dostanete po









vylezte na čtyři sloupy, vrchol pyramidy se otevře, dostaňte se dovnitř a znovu zabijte dva bossy; získejte pět speciálních žlutých hvězd uvnitř pyramidy.

Dire, Dire Docks:
nahoře na ponorce; otevřete truhly na dně ve správném pořadí; proplavte pěti kruhy, které vystupují ze dna u ponorky, poté použijte zelený klobouk; proplujte pěti kruhy za rejnokem; použijte modrý a zelený klobouk a seberte Hvězdu z klece.

Snowman´s Land
(v místnosti s obrovským zrcadlem, na kterém je vidět vstup): vylezte na horu, projděte schováni za velkým tučňákem; shoďte velkého sněžníka



Tall, Tall Mountain:
na vrcholu horu; chyťte opici na hoře a následujte ji; pod vrcholem je průchozí stěna; stiskněte tlačítko u vrcholu, vyskočte na blok u vodopádu; vystřelte se pro Hvězdu na plošince s mochomůrkami nebo vyskočte na létajícího bombera poblíž opice.

Rainbow Ride
(ve výklenku u hodin): na konci pirátské lodi; po kobercích až nahoru; přes čtyři kulaté ostrovy, přes mosty a plošinky, stisknout tlačítko a přes blok k Hvězdě; jako minule, vylezte však na dřevěný sloup; vystřelte se z kanónu a chyťte se tyče visící z nebe.

Skryté hvězdy:
První skrytá hvězda je v princeznině komnatě (můžete získat i druhou za rychlou jízdu do 21 sekund). K třetí se dostanete skrz díru za dveřmi k vodnímu světu (na stěně vpravo od malby). Další můžete získat v levelech s klobouky (třikrát) po sebrání osmi červených hvězd. Chyťte králíka, dá

sesbírání 10 Hvězd. U vstupu do hradu (nyní ozářený světlem) se podívejte nahoru a na plošině stiskněte červené tlačítko. S červeným kloboukem můžete létat. Zelený klobouk je v jezírku kovové tekutiny v 6. světě. Musíte přeskočit z lochnesky na plošinku s dveřmi. Zelený klobouk učiní Maria nezranitelným.

Až sesbíráte 70 Hvězd, budete moci projít po nekonečném schodišti a zničit Bowsera. Ačkoli v prvních dvou případech stačilo ho hodit na bomby jednou (chytit za ocas a roztočit), při posledním setkání ho musíte na bomby hodit celkem třikrát. Za jedním sloupem před vstupem k němu je schovaný život.

Od princezny nakonec dostanete sladký dárek...

Jan Doležel



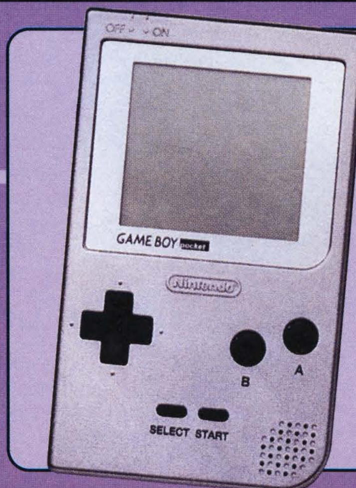




GAME BOY

Někdy před dvanácti lety se na světě vynořil první Game Boy, kapesní konzole, či spíše konzolka, od firmy Nintendo. Mnozí si jistě vzpomenou, že právě koncem osmdesátých let začal docházet dech kapesním digihrám a zábava se stávala doménou počítačů. Kapesní digihry prostě přestávaly táhnout. Co s tím? Ptali se u Nintenda. Co přitahuje lidi na počítačích? Je mezi tím něco, co by se dalo přenést i na digitální hry? Odpověď byla nasnadě – stvořit přístroj, který nebude samoúčelný, nebude obsahovat jenom jednu hru. Podobně jako u počítačů by měl umožnit hrát různé hry. Světlo světa tak spatřila maličká herní konzole.

LEGENDA DO KAPSY



GB CLASSIC (POCKET)

Procesor: 4.1943 MHz 8bitový Z80
Paměť: 64 Kb

Obraz: základní rozlišení 160 x 144 bodů, 2.5", odstíny šedé
Zvuk: 4 kanálové FM stereo
Ovládání: osmisměrový kurzor, tlačítka A, B, select a start
Napájení: 2 tužkové baterie AAA (cca 10 hodin), volitelně adaptér
Velikost: 124 x 76 x 23 mm

Barvy: k dispozici v šesti barevných verzích
Váha: 148 g, včetně baterií
Kapacita cartridge: 256 Kb – 16 Mb



GB COLOR

Procesor: 8 MHz 8bitový procesor Z80
Paměť: 256 Kb (rozšiřitelná díky cartridge o dalších 128 Kb)
Obraz: základní rozlišení 160 x 144 a až 56 najednou použitelných barev z palety 32 tisíc barev, rozšířené rozlišení 320 x 288 24 barev. Možno upravovat a při menším rozlišení využít najednou celou paletu barev. Maximálně 40 spritů, 8 x 16 nebo 8 x 8.
Zvuk: 4 kanálové FM stereo
Ovládání: osmisměrový kurzor, tlačítka A, B, select a start
Napájení: 2 tužkové baterie AA (cca 15 hodin), volitelně adaptér
Velikost: 133 x 78 x 27 mm, displej 43 x 39 mm
Barvy: k dispozici v šesti barevných verzích
Váha: 200 g, bez baterií a cartridge 135 g
Kapacita cartridge: 256 Kb – 16 Mb pro hry kompatibilní s Game Boy. Až 64 Mb pouze u her pro Game Boy Color (GBC only).

Dobrá, dnešní představa kapesní konzole je už někde jinde, ale konec konců, proto tu máme Game Boy Advance. O něm až někdy příště. Pro nás je teď důležité, že tu bylo něco, co se dalo bez problémů tahat s sebou. Něco se slušným, byť černobílým, displejem. A s onou důležitou vlastností – možností změnit si hru, aniž byste byli nuceni pořídit si jinou konzoli. Stačilo si koupit zásuvný modul, „kartridž" se hrou a bylo vystaráno. Obsluha byla jednoduchá. Strčit do milého Game Boye cartridge, zapnout a hrát. Díky bohu, Nintendo nezaspalo ani v oblasti herní podpory, a tak byla na Game Boy od začátku slušná nabídka kvalitních her. Úspěch pak přilákal další zájemce o tvorbu, a tak se herní portfolio pro Game Boy utěšeně rozšiřovalo a rozšiřuje dodnes. Po nějaké době se ale začalo ukazovat, že Game Boy sice táhne, nicméně by neuškodilo přijít s něčím novým. A tak se na trhu zjevil mladší bráška – Game Boy Color.

Jak název napovídá, tento model má barevný displej. Ale nejen to, navíc je dvakrát rychlejší, než původní Game Boy. Ten mezitím, aby bylo možno rozlišovat, dostal přídomek Classic. Vzhledem k faktu, že na zobrazování barev potřebujete více paměti, sáhlo Nintendo i po zvětšení kapacity cartridge. A to dost důkladně, takže je možné provozovat na Game Boyi Color podstatně obsáhlejší a náročnější hry, než na jeho předchůdci. Kdo ovšem čekal, že Classic to zabalí a bude odvržen na smetiště nepotřebných a vysloužilých konzolí, mýlil se. Dodnes se jedná o populární konzolku, která se stále prodává a má své příznivce. Přitom argument, že je tomu kvůli nižší ceně Classica, právě neobstojí. Po nákupu několika málo her se rozdíl v ceně stírá. Zdá se tedy, že i černobílý Classic má své kouzlo. Na druhou stranu, nelze opomenout, že při nákupu Game Boye Classic ušetříte a máte možnost sehnat levně starší hry. Ovšem, otázka je, zda neoželet dvě tři hry a nepořídit Game Boy Color. Ten je samozřejmě zpětně kompatibilní s Game Boyem Classic a není tak problémem hrát staré hry i na něm. I vzhled a ovládací prvky u obou konzolek jsou shodné.

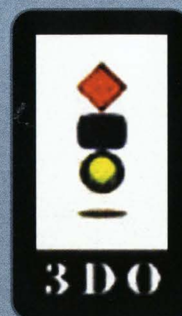
Protože je Classic pouze starším bratříčkem, který se na svět kouká černobíle a sil má jen polovic, budeme krutí a pozornost upřeme na Game Boy Color. Ono pro ně stejně platí téměř totéž, alespoň co se charakteru her týká. Dobrá, jaké hry si můžeme na Game Boyi zahrát? V případě modelu Color, v hrudníčku krabičky tepe procesor Z80, starší generaci hráčů důvěrně známý z osobního počítaček ZX Spectrum či z našeho Didaktika. Pro mladší – vaši rodiče na tenhle počítač vzpomínají asi tak, jako vy jednou budete vzpomínat na PlayStation jedničku. To určuje i úroveň a typ her. Klasické osmibitové. Pokud opravdu nejste pamětníci, pak se jedná o roztomilé hry jako skákačky, mlátičky, závody autíček. V neposlední řadě i o adventury. Ty sice nebyly až tak obvyklé, ale právě dostatečná kapacita Colora (a vlastně i Classica) umožňuje i tvorbu kapacitně náročnějších her. Nabídka je rozhodně pestrá, na výběr máte stovky her, napříč všemi dostupnými žánry.

Je také třeba poznamenat, že tím možnosti platformy Game Boy nekončí. Kromě všemožných udělátek, jako osvětlovací lampičky na displej, zvětšovací lupy nebo pouzdra, můžete ke Game Boyi připojit i různé periferie. Třeba malou kameru, tiskárničku, vyšívací stroj nebo nějaké to zařízení na krmení Pokémonů. K zajímavému příslušenství se na stránkách našeho magazínu určitě vrátíme.

Závěrem se vratme k otázce ceny. Vlastní konzole můžete pořídit za zhruba 2000 Kč v případě Game Boy Classic, respektive za 3300 Kč při nákupu Game Boy Color. Na výběr máte paletu barev, je jen na vás, jakou barvu si pro svého Game Boye zvolíte. Hra vás vyjde na 900 – 2800 Kč. Nejčastěji se však pohybuje okolo 1500 – 1700 Kč.

Ondřej Pessr







STROJE, KTERÉ NEUSPĚLY

Svět herního průmyslu je tvrdý a pravidla jsou nesmlouvavá – jsou-li právě nějaká. U herních konzolí to platí dvojnásob. To, že přijdete s novou a dobrou konzolí, vás ještě nespasí. Musíte mít sílu na to, abyste byli schopni svoji konzoli alespoň udržet naživu. Těch, kteří přišli s dobrým nápadem a skvělou konzolí bylo plno. Zdaleka ne všichni však uspěli. Pro mnoho výrobců byl tento neúspěch jejich posledním hřebíčkem do rakve. A pro část z nich i tím prvním a jediným. Dnes se podíváme na některé z těch, kteří přišli se skvělým strojem, a přesto podlehli. Uslyšíte ságy o konci velkých jmen. Byla tu dvě jména, která zářila na nebi herního průmyslu od jeho kolébky. Atari a Commodore. Další sága je o vymření po meči. Poslední královské dítko, které umírá bez následníka. Sega. Dál už jen dcery se starají o dítka jiných, aby rod mohl žít dál. Poslední zvěst je o těch, kteří se také chtěli vydat na trnitou cestu herních strojů. A zraněni těmito trny, dali se na ústup. Šli dál svou původní cestou a nikdy více se nevrátili. Panasonic a GoldStar – 3DO.

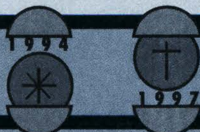
SEGA SATURN

JAGUAR

AMIGA CD32

LYNX

AMIGA CD32



Poslyšte příběh první, kterak Titán padl. Commodore – Amiga. Již od počátku počítačové zábavy tu byla firma Commodore. Jméno bylo všem známé a její osobní počítače slavily úspěchy. Byl-li nějaký domácí počítač symbolem her, ještě před nástupem PC, byla to Amiga. Amigy učarovávaly svoji grafikou a zvukem, množství her, programů a příslušenství. Ještě dlouho držely krok s novým vládcem království – PC. Starší z nás jistě pamatují vášnivé spory příznivců Amig a PC, vedené na ostří nože. Commodore si byl dobře vědom, že čas jeho strojů se naplňuje. Vrhl se proto na poslední zteč. Přišel s herní konzolí, odvozenou od jednoho ze svých nejlepších strojů – Amigy 1200. Amiga CD32. Psal se rok 1994. Konzole to byla na tehdejší dobu opravdu vybavená královsky – široká herní podpora (díky zpětné kompatibilitě), CD mechanika. Přehrávala audio CD, ale měla i zabudovaný MPEG-1 dekodér a mohla tak přehrávat i Video CD. Měla i expanzní slot a nic tak nebránilo její přestavbě na plnocennou Amigu 1200 – tehdy nejoblíbenější stroj od Commodore. Ale bylo již pozdě. Relativně vysoká cena a nástup dalších konzolí a PC pohřbily Amigu CD32. A s ní padl i Commodore. Firma se dlouho zmítala na okraji bytí a nebytí. Existovala však jen na papíře. Před několika lety byla odkoupena a nový majitel sliboval návrat hrdé a staré značky. Návrat ve velkém stylu. Dodnes se tak ale nestalo. Amiga je tak nesmrtelně zapsána v srdcích prvních počítačových hráčů i konzolistů. A s nimi pak také, asi nadobro, odejde. Abyste mohli vidět, co Amiga CD32 dostala do vínku, zašli jsme na herní patologii a vyžádali si její kartu:



CPU: Motorola 32 bit 68EC020 @ 14.32 Mhz, 24 bit adresový prostor
FPU (matematický koprocesor): Není.

ROM: 1 MB (8 megabitů) – operační systém.

RAM: 2 MB (16 megabitů) RAM + 1K FLASH RAM (ukládání trvalých nastavení).

CD-ROM: Multi-session, dvourychlostní – max. cca. 330 K/s.

Operační systém: Kickstart/AmigaDOS verze 40.6, release 3.1. Upravený pro CD32.

Grafika: AGA, 4-čipový (Akiko, Alice, Lisa, Paula - každý(á) má na starosti něco jiného).

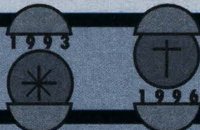
Porty: 1 x 6 pin, mini-din. Kombinovaný sériový/klávesnicový konektor. 2 x 9 pin, D. Pro CD32 joypady, Amiga myš, joysticky, Megadrive joypady, Master System joypady.

Video výstupy: Kompositní (cinch), S-Video, RF (TV anténa).
Audio výstupy: 2 x RCA standard, 1 x mini stereo pro sluchátka (mini-jack).

Expandér: 1 x microchannel. Pro FMV cartridge a další systémová rozšíření.

Příslušenství:
CD32 Joypad – 11 tlačítek
CD32x & SX-1 – Rozšíření portů.
FMV Cartridge: Přehrávání CD-i Digital Video a Video CD.
Klávesnice: Většinu klávesnic pro Amigu lze připojit i k CD32.
Myš: Podporovány jsou všechny Amiga kompatibilní myši.
Sériový link: Po připojení na Aux port umožňuje použít CD32 jako CD-ROM pro další počítače.

ATARI JAGUAR



Dalším z padlých je Atari. Tady se nám koncem roku 1993 objevila opravdu zajímavá konzole. Jaguar 64 od Atari. První 64bitová konzola na světě. A rozhodně přišla na svět toužebně očekávána hromadou hráčů. Vysoce výkonný stroj, který přinášel mnoho nového a převratného. Skládal se z pěti procesorů, které se staraly o různé typy operací – při dobrém naprogramování mohly všechny běžet paralelně. Nabízel i další novinky. Do sítě bylo možno propojit až 32 Jaguárů, byl tu expanzní port umožňující zasíťování přes různá média a standardy (například i kabelová televize!). Vstup pro dva ovladače šel mnohonásobně rozšířit. Dala se připojit klávesnice, myš, světelná pistole. Vstupy byly analogové i digitální. Digitální signálový procesor umožňoval připojení modemů i jiných digitálních audio přístrojů (například DAT přehrávače). Byla zde možnost širokého upgradu konzole o další procesory, video, I/O, paměti... Říkáte si určitě, taková nadupaná mašina a že by nepřežila? Ve skutečnosti Jaguar pohřbila nesoustředěná marketingová podpora a také nedostatek her. Nakonec jich totiž spatřilo světlo světa pouhých 68. Přitom těch připravovaných, ale nevydaných, je prakticky dvojnásobek. Poslední hra na Jaguar, *Battle Sphere*, vyšla v roce 2000 a jasně ukázala, že hráči přišli v Jaguarovi o hodně. Škoda. Asi nejznámější hitovkou na Jaguaru byl *Aliens versus Predator*. Skvělá first-pesrson střílečka, na kterou ostatní stroje (konzole a PC) ještě dlouho čekaly, protože svého času na ni prostě výkonnostně neměly. Navíc, cena Jaguaru byla skutečně lákavá, 250 amerických dolarů včetně jedné přibalené hry – *CyberMorph*. Těžko říct, proč se Atari nepodařilo prosadit Jaguara do popředí herního průmyslu. Klíč zřejmě zůstává u nedostatku her.

Podívejme se opět podrobněji, co všechno Jaguar obsahoval:



Rozměry: 9.5" x 10" x 2.5"
Grafika: 24-bit True Color, 16 milionů barev současně (dalších 8 bitů pro grafické operace, např. alpha kanál)
Různá barevná hloubka grafických objektů (mono,2-bit, 4-bit, 8-bit, 16-bit, 24-bit), různé hloubky použitelné současně.

Porty: Cartridge slot/rozšiřující port (32 bits)
RF video výstup (TV anténa)
Video edge konektor (video/audio) – S-Video, kompozitní, RGB
Dva porty pro ovladače
Port DSP (Digitálního Signálového Procesoru), obsahuje vysokorychlostní sériový I/O

Ovladače: Osmisměrový joypad (Třikrát fire (A, B, C), Pause, Option, 12-tlačítkový keypad)

Jaguar obsahuje pět procesorů, uložených ve třech čipech. Dva z nich jsou speciálně navržené pro Jaguar, přezdívané „Tom" a „Jerry". Třetím čipem je klasická Motorola 68000. Tom a Jerry jsou postaveny na 0.5 mikronové technologii.

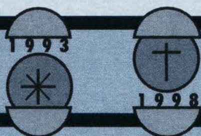
CHIP #1 „Tom"
– 750,000 transistorů, 208 pinů
 – Grafický Procesor (procesor #1)
 – 32-bit RISC @ 26.591 MHz
 – Grafické efekty, programovatelný
– Objektový Procesor (procesor #2)
– 64-bit RISC
– Programovatelný procesor (různé video struktury – sprite engine, pixel-mapping, char-mapping..)
– Blitter (processor #3)
– 64-bit
– Vysokorychlostní logické operace
– Hardwarová podpora pro Z-buffering a Gouraudovo stínování
– Paměťový řadič DRAM
– 64 bit
– Přímý přístup do DRAM

CHIP #2 „Jerry"
– 600,000 transistorů, 144 pinů
– Digitální Signálový Procesor (processor #4)
– 32 bit@ 26.6 MHz
– Stejné RISC jádro jako Graphický Procesor
– Není limitován jen pro obsluhu audia
– CD-kvalita zvuku (16-bit stereo)
– 2x DAC (stereo) - konvertuje digitální data na analogová
– Wavetable, FM syntéza, FM vzorkování, AM syntéza
– Hodiny, včetně časovačů
– UART (seriové rozhraní)
– obsluha joysticku

Samostatný CHIP #3
– Motorola 68000 @ 13.295MHz (processor #5)
– Nic zvláštního nedělá, jen rozděluje práci ostatním, prostě takový manažer.

Paměť
– 2MB rychlé DRAM
– herní cartridge až 6 MB

ATARI LYNX II



Hned o dveře vedle vyrostl Jaguaru malý bratříček. Herní konzole do dlaně – Lynx. Ve svém oboru snad ještě převratnější zázrak než Jaguar mezi velkými konzolemi. Lynx byl barevný, s dobrým designem. A opravdu výkonný, dokonce obsahoval i podporu pro 3D zobrazení. Když se dnes podíváte na Lynx a Game Boy Advance, je vám jasné, na kterém hřbitově Nintendo tenhle nápad exhumovalo. Narozdíl od Lynxu se Advance těší dobré rodičovské péči. Nebohý Lynx totiž dojel právě na macešský přístup ze strany Atari. Politika firmy se tou dobou orientovala hlavně na Jaguar, a tak Lynx skončil na druhé koleji. Že ani Jaguar nedopadl dobře, už víme.

Přitom her na Lynx vyšlo poměrně dost, prakticky stovka. To není na malou začínající konzoli špatný start. Při ukončení projektu zbylo tvůrcům v šuplíku ještě několik desítek her. Některé se přeci jen, přes nadšence, dostaly na světlo světa. Jedna z nich je opravdu zajímavá a podtrhuje schopnosti Lynxu – *Aliens versus Predator*. Opravdu, i na Lynx tato hra existuje. Nemůžete od ní čekat nic podobného jaguáří verzi. Ale srovnání se stařičkým *Wolfensteinem* snese dobře. Při troše snahy by *Doom* asi mohl na Lynxu běhat taky. Rozhodně srovnatelně s pokusem na GBA.

Lynx existuje ve dvou verzích – Lynx I a II. Klasickou variantou je dvojka, jednička byla o něco málo větší, energeticky náročnější, neměla výstup na sluchátka a kontrolní diodu baterek. Lynx byl k dostání i u nás.

A zase tu máme náhled do úmrtního listu:

Rozměry: 9.25" x 4.25" x 2"
Obrazovka: úhlopříčka 3.5"
Tlačítka: 2x tlačítko FIRE (A and B), 2x tlačítko OPTION (OPTION 1 and OPTION 2), PAUSA, PODSVÍCENÍ, ZAP/VYPNOUT
Joypad: Osmisměrový
Ovládací prvky: Hlasitost, Jas
Porty: Sluchátka (mini-DIN 3.5mm stereo), ComLynx (komunikační port), napájení ze zdroje (9V DC, 1A), konektor cartridge

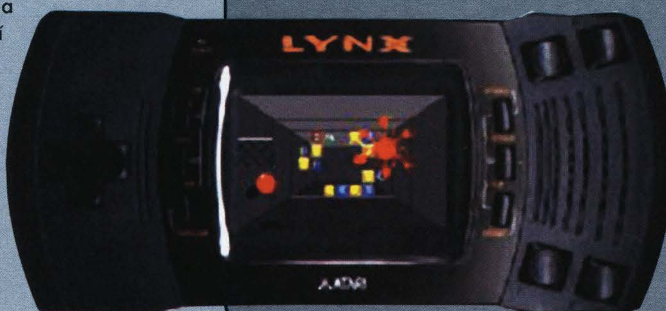
Dvoučipová architektura.
Jména čipů: Mikey a Suzy.

Mikey (16-bit CMOS @ 16 MHz)
- Podpora zvuku: 4-kanálový zvuk, 8-bitový převodník pro každý kanál, stereo
- Video ovladač LCD displeje: 4096 barev (12-bit), 16 barev současně (4 bits), pomocí triků i více
- Systémové časovače
- Řadič přerušení
- UART (pro ComLynx)
- 512 bytes ROM (zavaděč systému)

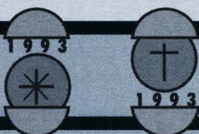
Suzy (16-bit CMOS @ 16MHz)
- Blitter (přenos bitmap) jednotka
- Grafické jádro
- Neomezené množství spritů s detekcí kolize
- Podpora změny velikosti, zkreslení a pohybových efektů u spritů
- Dekódování komprimovaných spritů
- Clipping a všesměrové skrolování
- Frame rate až 75 obrázků/sekunda
  - 160 x 102 standardní rozlišení (16,320 pixelů)
  - Až 480 x 102 – emulace
  - Matematický koprocesor

Paměť:
- 64 KB (120 ns)
- max. 2 MB na herní cartridgi (většinou však 256 kB)

Výdrž: asi 5 hodin na alkalické baterie.



PANASONIC 3DO



Příběh je o jedné velké firmě, která se rozhodla stvořit skvělý hrací stroj. To se jí povedlo. Ovšem za vysokou cenu, a to doslova. Zejména fakt, že hry na 3DO byly v řadě případů průměrné, ale pěkně drahé, hrál nezanedbatelnou roli. Stejně tak dobrá protipirátská ochrana. Co bychom si nalhávali, málokomu se chtělo platit těžké peníze za sotva průměrnou hru. Stejně tak cena konzole byla příliš vysoká. 400 anglických liber byla pro Evropu silná káva a ani v USA zrovna nejásali, co to dorazilo za levnou mašinku. Ale snad abychom jmenovali, to firmou byla Matsushita, respektive její dceřinná společnost Panasonic. Koncern dvakrát větší než Sony cítil, že by mohl prorazit. Realita byla jiná. Vlažný ohlas, odklon původních tvůrců od projektu a následný macešský přístup vyústil v totální umrtvení. Projekt se ještě snažil rozběhnout GoldStar (dnes LG), ale ani on již se svou vylepšenou verzí M2 neuspěl. Mimo jiné i díky tomu, že Matsushita přes původní zájem o znovuobrození 3DO náhle dala ruce pryč. 3DO tak skončilo na smetišti dějin. Škoda, sám si pamatuji, jak jsem sledoval tuto novou konzoli a sbíhaly se mi sliny při pohledu na hru *Road Rush*. Je pravda, že po zjištění cenových relací, moje nadšení dost opadlo. Tak původní myšlenka tvůrců – stvořit levnou a výkonnou konzoli, na kterou by tehdejší PC ani zdaleka neměla – odumřela nenaplněna. Rok 1993 tak byl jen začátkem konce. Odtud i jedna z mnoha přezdívek: 3 D.O.A. (Dead On Arrival – Mrtvý už při příchodu). Opět škoda.

CPU: 32bit RISC procesor ARM60 (12.5MHZ)

Grafika: Dvojitý grafický animační engine

Rozlišení: 768 x 576 pixelů (PAL), 16.7 milionu barev max., 32,000 standardně

Paměť: 3 MB (2 MB DRAM, 1 MB VRAM), až 50 MB/sec při přímém přístupu, 1 MB ROM

Audio: 16bit DSP, PCM, 44.1 kHz

Úložný prostor pro pozice ve hrách: 32 kB NVRAM

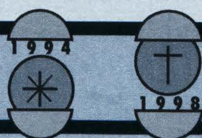
Video výstup: komposit, S-Video, RF(TV anténa)
CD-ROM: dvourychlostní
Porty: 1x nízkorychlostní, 1x vysokorychlostní, AV expandér (pro MPEG video)







SEGA SATURN



Teď zabloudíme do jiných vod. Konzole již Sega nevyrábí, ale jako firma žije dál – zabývá se vývojem her. Nás bude zajímat její poslední výtvor na poli konzolí Dreamcast. Ale ještě před ním se podíváme na zoubek jednomu předchozímu projektu. Bohužel též neúspěšnému. Sega Saturn.

Zarytí příznivci sice budou tvrdit, že konec DC a Saturnu ještě nenastal, což je prakticky pravda. Ale nelze ignorovat fakt, že Sega už sbalila fidlátka a poslal obě konzole na odpočinek. Na oba stroje jsou hry stále k sehnání a jsou předmětem čilého výměnného obchodu. Jako nízkorozpočtové řešení nejsou stále k zahození. Ovšem pramen novinek už vyschnul. Na opravy také zapomeňte. Raději si kupte jeden stroj do zálohy. Zvlášť, když nový Dreamcast je teď k sehnání za 40 dolarů. Tolik tedy k vyhlídkám do budoucna.

Představen byl v Japonsku, psal se rok 1994. Architektonicky podobný PlayStationu, ve většině ohledů o něco výkonnější. Sega od něj očekávala funkci vlajkové lodi a rozhodně nelenila s jeho podporou na trhu. Saturn byl Segou odsunut vlastně až ve chvíli, kdy Sega vrhla své marketingové zbraně na frontu, kde nový Dreamcast bojoval o své místo. Ale zpátky k Saturnu. Nejednalo se, v zásadě, o žádnou převratnou nadupanou novinku. Byla to na tehdejší dobu dobrá konzole a své místo na trhu si našla poměrně snadno. Prakticky až do začátku roku 1998 na ni vycházely všechny dobré hry, které se na poli elektronické zábavy vyskytly. Zvláštní doménou této konzole byly RPG, tedy žánr, který jinak na tomto území není zrovna v popředí. To ovšem neznamenalo, že na Saturn neexistovaly například dobré bojovky. Naopak, právě 2D a 3D bojové hry byly silnou zbraní Saturnu. V čem tedy byl problém? K tomu, aby se stal trhákem chybělo pár věcí. Špatné načasování. Technologicky to nebyla právě novinka, na druhou stranu byl uveden relativně brzy po nepříliš vydařeném startu své předchůdkyně, Segy X32. Ta byla v USA přijata vlažně a s rozpaky. Proto Sega vrhla Saturn na americký trh, co nejdříve to šlo. A objevila se další trhlina – super titul pro launch Saturnu, *Virtua Fighter*, obsahoval řadu chyb. Zde se zbrklost při uvedení poměrně vymstila. Sega tak díky nepodařenému nástupu těchto dvou konzolí přišla o řadu potencionálních zákazníků. A to byla velká škoda, protože, jak již bylo zmíněno, na Saturn vyšla řada skvělých her, často prvních svého druhu a dodnes jedinečných. Zdá se, že teprve nyní přicházejí hráči Saturnu na chuť a objevují jeho kouzlo. Pro Segu už poněkud pozdě. Ale zmiňme ještě poslední hřebíček do pomyslné rakve, tím byla, i na americké poměry, poměrně vysoká cena. Teprve ke konci života se Saturn stáhl ke klasickým, konzolovým 250 dolarům. Ten konec nastal zhruba v roce 1998, kdy Sega přišla s Dreamcastem. Ještě během roku 1999 se hry pro Saturn z Japonska vyvážely a pak i dovozní pramen vyschnul. Další éra již patřila Dreamcastu. Ještě, než se na DC podíváme, je tu závěrečné info o Saturnu:



8 procesorů:
- 2x Hitachi SH2 32-Bit RISC@28.6MHz (25 MIPS)
- 1x Hitachi SH1 32-Bit RISC
- 1x VDP 1 Video Display Processor (grafika)
- 1x VDP 2 Video Display Processor (grafika)
- 1x Motorola 68EC000 Sound Processor (zvuk)
- 1x SCSP Sound Processor (zvuk)
- 1x System Control Unit (SCU) (centrální dispečerský procesor)

Paměť:
- 2 MB RAM – hlavní paměť
- 1.54 MB – VRAM (Video RAM)
- 540 KB – Audio RAM
- 540 KB – CD-ROM Cache
- 540 KB – IPL ROM
- 32 KB – Záložní RAM

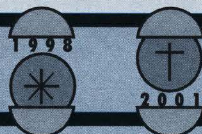
Grafické módy:
- 352 x 240, 640 x 240, 704 x 480
- 32,000 barev zobrazitelných na popředí, výběr z 16 milionů možných

3D schopnosti:
- Texture Mapping
- Gouraudovo stínování
- 512K cache pro textury
- 200,000 otexturovaných polygonů/sekundu
- 500,000 plochých stínovaných polygonů/sekundu

CD-ROM: (2x data – dvourychlostní)

Audio:
- PCM & FM
- 16bit sampling, max. 44.1 kHz
- 32 hlasů, 32 PCM (Pulse Code Modulation) kanálů
- 8 FM (Frequency Modulation) kanálů

SEGA DREAMCAST

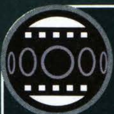


A konečně Dreamcast. Zvláštní případ. Jistě jste všichni o této konzoli slyšeli. Dobře navržená, architekturou podobná PC. Dobře se pro ni konvertovaly programy právě z PC. Vývojáři ji měli rádi. Mezi uživateli oblíbená. Tak proč padla? Proč vydržela jen tři roky? Odpověď není snadná, ale dá se říct, že Sega prostě prohrála marketingový souboj, zejména se Sony. Ten nakonec, potom co Sony vyhrálo, přerostl ve spolupráci. Dreamcast tak nebyl pohřben okamžitě, ale ještě nějaký čas bude pod křídly Sony přežívat. Sega zůstala jen u vývoje her, hlavně pro Sony. Jak je vidět, někdy můžete být dobří – šance byly vyrovnané, Sega prostě prohrála, co dodat. Vlastně, dodejme: škoda. DC byl hezký počin a svým způsobem byl technologickým předchůdcem dnešního Xboxu. Nápad architektury vycházející z koncepce PC tak žije dál. Dreamcastu jsme se u nás již věnovali – proto pouze stručné technické resumé nakonec.





CPU 128-bit, 16 MB RAM
Zvuk: 64 kanálů
Zabudovaný 56k modem
Podpora CD audio, VideoCD
Herní ovladače: standardní, rybářský prut, optická pistole





Podle scénáře dvojice Carl Dupre (*Prophecy 3: The Ascent*) a Tim Day byl natočen šestý díl hororové série *Hellraiser*, kterou v roce 1987 započal Clive Barker a jejíž nejvýraznějším symbolem je postava Pinheada (poznáte ho podle hřebíků v hlavě). Film nese podtitul *Hellseeker*, je určen rovnou pro video a jeho režisérem je Rick Bota (*Barb Wire, House on Haunting Hill* nebo *Valentine*). Kromě Douga Bradleyho v roli Pinheada se na scénu vrací postava Kirsty v podání Ashley Laurence, která se s cenobity a peklem poprala již v prvních dvou filmech. Přestože o zápletce koluje řada fám a dohadů, zdá se, že Kirsty bude muset vyrazit do pekla, aby zachránila svého manžela (jiná verze říká, že se bude opakovat schéma s otevřením brány, přijdou cenobité a Kirsty je bude muset porazit). Původně ohlášená akční verze filmu, kdy cenobité měli bojovat s anděly, se tak patrně nedočkáme. A snad to ani není na škodu.
Jedním velkým překvapením šestého dílu bude kromě Ashley Laurence také návrat švédské herečky Imogen Boorman, kterou si budete pamatovat coby Tiffany, jenž v druhém díle série (*Hellraiser: Hellbound*) otevřela bránu do pekla. Dále ve filmu hrají např. Dean Winters jako Trevor nebo Sarah-Jane Redmond jako poněkud dominantní Gwen. Snímku, ke kterému složil hudbu Stephen Edwards, se dočkáme někdy v první polovině tohoto roku.

HELLRAISER: HELLSEEKER

Představovat vám titul *Resident Evil* by bylo jistě nošením zombíků do Racoon City. Tenhle úspěšný herní hit od Capcomu si také vydupal svoji filmovou adaptaci. Její realizace se dlouho vlekla. Měnilo se herecké obsazení, režiséři (jedním z nejžhavější adeptů byl George A. Romero, který natočil k prvnímu dílu herní série reklamní spot) i námět. Nakonec v boji o režisérskou stoličku zvítězil Paul Anderson, kterého si jistě pamatujete jako režiséra úspěšné adaptace *Mortal Kombatu* nebo jako autora velice temného sci-fi hororu *Horizont události*. Příběh (autorem scénáře je také Paul Anderson) filmového *„Residenta"* nám představuje speciální jednotku S.T.A.R.S., která je povolána do Racoon City, v jehož okolních lesích se staly podivné vraždy. Na svědomí by je měl mít superpočítač, který se vymknul kontrole a z pokojných vědců se jal vyrábět hladové zombíky. Kromě nich se členové jednotky, ve snaze zachránit své životy a svět, setkají také s řadou dalších monster (však to znáte z her). Natáčení filmu skončilo již v květnu tohoto roku a nyní se pracuje na postprodukci. Do kin by měl snímek, jehož hlavní roli vytvořila Milla Jovovich (*5. element, Johanka z Arku*) a jehož celý název by měl být *Resident Evil: Genesis*, dorazit na jaře (pravděpodobně v březnu) tohoto roku. Dále ve filmu hrají např. Eric Mabius, Michelle Rodriguez, Pasquale Aleardi, Liz May Brice nebo Michaela Dicker.



RESIDENT EVIL



Pamatujete na Lestata? Jde o upíra a hlavního hrdinu knižní série Vampire Chronicles od spisovatelky Anne Rice. Jeho první filmové vtělení ve filmu *Interview s upírem* měl na svědomí Tom Cruise a nedopadlo to tehdy vůbec špatně. Lestat se nám nyní vrací na plátna kin ve snímku *Queen of the Damned*. Bohužel už ho nehraje Tom Cruise ale Stuart Townsend, nicméně nic to na lákavosti filmu nemění.
Příběh se točí kolem „Královny zatracených" Akashy, kterou hraje zpěvačka Aaliyah. Půvabná a dosti drsná upírka se chystá rozpoutat na zemi peklo a zničit všechny mužské upíry, kteří měli kdysi na svědomí její pád. Z posmrtné strnulosti ji na svět přivedl hudbou právě Lestat, který se stal rockovou hvězdou. Proto si ho chce Akasha nechat pro sebe, jenže je tu ještě zabíječka upírů (ne, není to Buffy) Jessie Reeves, která se do Lestata zamiluje.
Tohle vše rozehrává režisér Michael Rymer v záplavě mnoha efektních triků a slušné atmosféry, kterou bude podtrhávat „gotická" hudba skupiny Korn. Do kin snímek dorazí již na konci února (i když se objevují drby, že by film mohl být uveden rovnou na video) a neobjeví se v něm nikdo z herců, kteří hráli v *Interview s upírem*.





QUEEN OF THE DAMNED



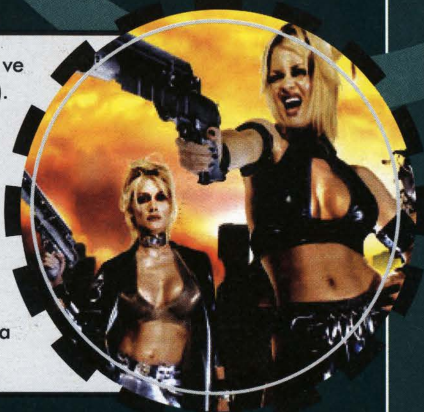


MEN IN BLACK II

V červnu tohoto roku se k nám vrátí hrdinové úspěšné sci-fi komedie *Muži v černém*. Účast Willa Smitha byla jasná celkem brzy po ohlášení natáčení dvojky, ale dlouho nebylo jisté, zda i Tommy Lee Jones bude ve filmu přítomen. Nakonec se oba vetřelobijci vrací v plné parádě. I když je více než jisté, že se příběh nebude odehrávat ve vesmíru uprostřed mezigalaktické bitvy, jak bylo v jedné verzi scénáře plánováno, půjde o návrat v plné parádě. Z traileru je jasné, že se situace z prvního dílu obrátí a J alias Will Smith bude znovu zacvičovat veterána K (Jones), aby opět bok po boku mohli čelit tomu „šmejdu z vesmíru". Režírovat bude opět Barry Sonnenfeld a v jedné z malých rolí (prý to nebude mimozemšťan) by se měl objevit Michael Jackson. Jinak jistě víte, že natáčení filmu postihla také kletba zničených „dvojčat" z New Yorku. Podle jedné z legend se měla ve filmu střecha jednoho z mrakodrapů otevřít a vyletět odtud létající talíř. Podle jiné legendy se kolem Obchodního centra odehrávalo celé finále filmu. Po událostech ze září loňského roku však došlo k úpravě materiálu. Co z původní myšlenky ve filmu zbylo, se musíme nechat překvapit.

DUKE NUKEM

Dovedete si představit Dukea jako hrdinu komedie ve stylu *Mužů v černém*? Pokud ne, tak pak si počkejte na film, který připravuje producent Larry Kasanoff (např. *Mortal Kombat*). I když o tomto filmu není k dispozici zatím příliš informací, je už nyní jasné, že se tvůrci chtějí vyhnout riskantnímu pojetí coby drsné akční podívané. V hlavní roli se uvažuje o Dwayne „The Rock" Johnsonovi, který zatím zazářil v *Mumie se vrací* a svou první hlavní roli ztvárnil ve filmu *Scorpion King* (teprve se chystá k uvedení do kin). Scénárista ani režisér filmu zatím nebyli vybráni. Příběh bude patrně inspirován dějovou linií her, jenž jsou jeho předlohou (ale to vám asi nemusím říkat). Podle Kasanoffa je Duke něco jako „americký James Bond, který zachraňuje svět od vetřelců, sbalí holku, a je to prostě skrznaskrz kluďas. Je to ale také milovník barových koček a Jacka Danielse... Prostě typ amerického burana." Přestože je projekt zatím vyloženě v plenkách (premiéra by mohla být v roce 2003), film už má svou webovou stránku na adrese www.dukenukemthemovie.com.



X^2

Co se skrývá za tímto podivným názvem? Není to nic jiného, než pokračování úspěšné comicsové adaptace *X-men*. Snímek o dvou partách mutantů (dobrých a zlých), které zastávají opačný názor na soužití s lidmi, při svém uvedení do kin příjemně překvapil a jeho režisér Brian Singer si vysloužil pár uctivých poklon. Vždyť od snímku, jehož premiéra byla odkládána a film byl na poslední chvíli ještě radikálně zkrácen, nikdo žádný zázrak nečekal. A náhle se zrodila senzace, protože *X-men* jsou skutečně výbornou podívanou. Svoji šťastnou ruku si Singer vyzkouší zase letos, kdy se pustí do natáčení dvojky. Vrací se většina z úspěšného týmu – především pak Patrick Stewart jako profesor Xavier, Hugh Hackman jako Wolverine a sir Ian McKellen coby Magneto. Zápletka se tentokrát bude patrně točit kolem „Legacy viru", což je virus vytvořený lidmi, který by měl zabíjet jen mutanty. Naše X parta se tedy zaměří na likvidaci lidí, kteří za výrobou viru stojí. Kromě této zápletky se možná na scéně objeví nějací noví mutanti, ale kteří to budou, to je zatím věcí dohadů a spekulací. Nicméně jedna z možných variant příběhu s výskytem Sentinelů – robotů lovících mutanty – je patrně pasé. Stejně tak je ve hvězdách vpád Nightcrawlera do děje. Každopádně do kina se na dvojku budeme moci vypravit až na jaře příštího roku.

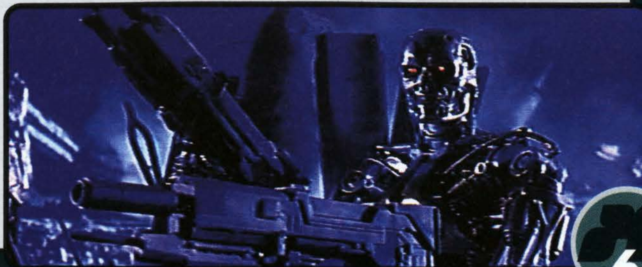


TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

Třetí pokračování úspěšného sci-fi filmu z osmdesátých let. Dlouhou dobu se kolem trojky rojila spousta drbů, které potvrzovaly a zároveň popíraly připravované natáčení. Teď se zdá, že je všechno jasné – majitelé práv Mario Kassar a Andy Vajna se spolu s dalšími dvěma spoluinvestory pustili do práce a výsledkem by měl být film, který vtrhne do kin v červenci 2003. Příběh *T3* by se měl odehrávat deset let po událostech druhého dílu a měl by nám připravit podívanou v podobě prvních bojů lidí proti umělé inteligenci sítě SkyNet. Podle jedné z variant bude hlavním záporákem tentokrát kyborg-žena, kterou by mohla hrát Famke Janssen. Jiná varianta říká, že ženský kyborg bude stát na té správné straně – čili po boku Johna Connora – a po nich půjde kyborg Vin Diesel (ale první varianta je pravděpodobnější). Ve filmu by se měl opět objevit Arnold Schwarzenegger, kvůli kterému se počátek natáčení posunul až na počátek letošního roku (měl mj. nehodu na motocyklu). Režírovat by měl Jonathan Mostow (*U-571*). Edward Furlong, představitel Johna Connora z druhého dílu, se patrně v roli Connora kvůli svým problémům se zákonem neobjeví, protože si tak nepřeje vedení Warner Bros. Linda Hamilton ani režisér prvních dvou dílů James Cameron již potřetí do stejné řeky také nevstoupí.

Nový kyborg by měl být opět nový model, který předvede spoustu nových schopností – mj. by se měl umět přeměnit i v energii, takže by nás mohlo čekat cestování po rozvodech elektrického vedení nebo po telefonních linkách. Společně s třetím dílem se připravuje zároveň díl čtvrtý.

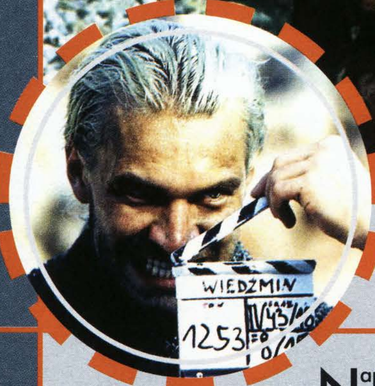












WIEDZMIN, PO ČESKU ZAKLÍNAČ

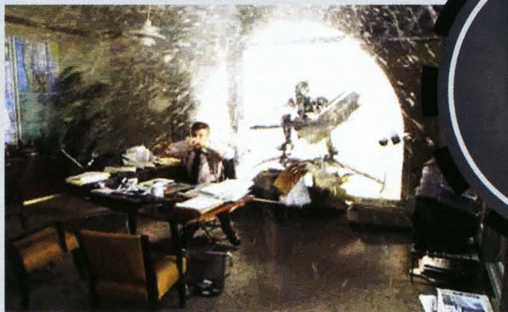
Naprostá většina příznivců fantasy na východ od Německa zná jméno Andrzeje Sapkowského. Tento člověk je zodpovědný za zaklínačskou mánii, která je v našich krajích srovnatelná s kultem Pána prstenů a která – podobně jako u Tolkienova díla – nyní vrcholí filmovým zpracováním.

Nápad natočit Zaklínače je starý několik let. Ještě před vydáním prvního dílu ságy o zaklínači byl učiněn pokus o převedení Geraltovského světa na velké plátno. Problém byl ovšem v tom, že představa filmařů více než nekorespondovala s představami autora a z připravovaného natáčení sešlo. Pak se pod hlavičkou německé společnosti Topware měla v rukách polských programátorů zrodit počítačová hra v hlavní roli s Geraltem, ale i z toho z nějakého důvodu sešlo. Nakonec se jako blesk z čistého nebe objevila zpráva, že Poláci přeci jen Sapkowského svět a hrdiny oživí. A přestože k tomu nebyl úplně ideální rozpočet, začal se natáčet snímek *Wiedzmin*, který měl 9. listopadu v Polsku premiéru.

Hlavní roli Geralta z Rivie vytvořil Michał Żebrowski, což byl zprvu pro fanoušky šok, ale prý ho po prvních uveřejněných fotografiích vzali na milost. Já osobně si Geralta představuji úplně jinak, ale je pravda, že Żebrowski je v akci skutečně dobrý, a tak alespoň tím, co předvádí na plátně (z toho, co jsem viděl – film jsem ještě neměl možnost vidět), knižního zaklínače připomíná.

O něco hůř dopadla postava Yennifer, kterou ztvárnila Grażyna Wolszczak. Je to sice hezká holka a prý se i předvedla v dobrém světle jako herečka, ale stejně jako u jejího kolegy Zbigniewa Zamachowskiho, který ztvárnil Marigolda, se nemohu ubránit dojmu, že do role nezapadá typově. Nicméně finální hodnocení bude dobré učinit až po shlédnutí filmu a navíc jde o velice subjektivní dojem (i když na výše uvedeném jsme se shodli všichni v redakci). Raději se podívejme na známá fakta.

Wiedzmin byl natáčen také coby třináctidílný seriál. Zároveň byl natočený materiál sestříhaný do zhruba dvouhodinového filmu (původně byl snímek dlouhý 180 minut, ale to se tvůrcům naštěstí zdálo opravdu moc, tak nějaké scény vystřihly –





PAVOUČÍ MUŽ

Přestože americký comics dorazil do Čech se značným zpožděním, většina příznivců hrdinů mluvících v bublinách, si cestu ke svým oblíbencům našla. Díky tomu i většina českých fandů nedočkavě očekává přerod dalšího legendárního comicsového hrdiny do filmové podoby. Tím hrdinou je Spiderman.

Spiderman jako comicsová série vydělal hromadu peněz a společně s Xmeny čelí velké poptávce po nových dobrodružství. U zrodu série stál legendární Stan Lee (který by se v malé roli měl objevit i ve filmu).

Spiderman pak jako hrdina je inteligentní mladík Peter Parker, kterého kousl radioaktivní pavouk, a jak už to v podobných případech bývá, Peter tak získal některé zvláštní schopnosti, jako např. pavoučí instinkt. Pak už zbývalo jen navléknout se do kostýmu, najít si správné jméno a vydat se do ulic zachraňovat svět. Klasickým Spideyho protivníkem je Green Goblin.

Postava Spidermana si získala srdce čtenářů především díky dobrým hláškám, civilnímu pozadí příběhů a určitě i díky dobře vymyšleným superschopnostem. Kdo by si nechtěl zalétat na pavučinách mezi mrakodrapy (tohle ale není schopnost, nýbrž Peterovo „udělátko"), kdo by nechtěl mít obří sílu a kdo by nechtěl sdílet lože s modelkou Mary Jane (toto ovšem už není o superschopnostech – i když, kdo ví?)? Tak vidíte, taky vás to zaujalo.





INTERNET

Pokud ovládáte polský jazyk a chcete zjistit o filmu více, doporučuji se podívat na oficiální stránku filmu na adrese http://wiedzmin.com.pl, která je celkem precizně udělaná se spoustou downloadů (trailery, wallpapery atd.). Něco v češtině se dozvíte na www.sapkowski.cz.





prý se snad dostanou do seriálu). Už z toho důvodu je jasné, že buď bude seriál příliš roztahaný nebo naopak film nabit akcí. Jen málokdy se povede udělat obojí vyvážené a podle dosavadních ohlasů se zdá, že ani *Wiedzmin* nebude výjimkou. Celý seriál je tedy natočený, ale do Polské televize se dostane zhruba až za dva roky.

Ozvučení filmu probíhalo v Praze na Barrandově. Režisérem snímku je u filmu debutující Marek Brodzki, který si zatím vystřihl jen televizní seriál *Miasteczko* (1999 – 2000). Jinak se ovšem může pochlubit funkcí asistenta režiséra u takových filmů jako *Schindlerův seznam* (r. Steven Spielberg) nebo *Pan Tadeáš* (r. Andrzej Wajda).

Hlavní zápletkou filmu je vztah mezi Geraltem a Ciri (z toho důvodu se Yen objevuje na plátně sotva 20 minut). Pro dílčí zápletky byly jako předloha použity povídky: Otázka ceny, Hranice možností, Menší zlo, Střípek ledu, Hlas rozumu a Něco více. Občas ovšem scénárista Michał Szczerbic zapomenul na

JAK VÍCE VYDĚLAT

Polští tvůrci si vzali příklad z Hollywoodu a jeho praktik a konkrétně pak z *Pána prstenů*. Proto i snímek *Wiedzmin* doprovází celá řada reklamních předmětů (jde o tzv. merchandising). Můžete si tudíž zakoupit figurku Geralta za 6 zlotých a nebo třeba zaklínačský amulet. Nechybí samozřejmě tričko s logem filmu a řada dalších drobností. Vrcholem všeho je desková hra Wiedzmin. Vzhledem k tomu, že v Polsku mají deskové (a jiné) fantasy hry dobrou tradici, bezpochyby si i tato najde své hráče.





předlohu a připravit divákům nečekaná překvapení, kterým bezpochyby vévodí neblahý osud Nenneke.

Co se týče Sapkowského podílu na výsledném filmu, patrně neměl příliš pravomoci do jeho podoby zasáhnout. Ani se nám nepodařilo zjistit, jak se jemu snímek *Wiedzmin* líbí. Faktem je, že bylo v Polsku nasazeno 71 kopií (což je třetí největší otvírák za letošní rok) a během prvního víkendu film shlédlo 183 800 (k 14. prosinci pak 405 000) diváků.

V České republice se zatím nenašel distributor, který by projevil zájem o uvedení filmu do našich kin. Jsem jenom zvědavý, jaký název film vyfasuje. Doufám, že se distributoři náležitě poučí, a pokud se filmu dočkáme, tak pod názvem Zaklínač a ne Vědmák. To by se jim totiž mohlo vymstít. Nezapomeňte: Meč osudu má dvě ostří. Jedním z nich jsi ty (rozuměj divák).

Pavel Žďárek

Nebojte se, nejste jediní. Spidermanovi propadl i Sam Raimi, jinak režisér kultovní hororové série *Evil Dead*. Tak dlouho usiloval o převedení tohoto materiálu na velké plátno, až se mu poštěstilo. Film *Spiderman* je těsně před dokončením a jeho premiéra čeká svět už v květnu.

Stejně jako u většiny comicsových adaptací, i zde byli fanoušci zvědaví, kdo bude hrát jejich oblíbeného hrdinu. Peterem Parkerem se nakonec stal Tobey Maguire, což by nemusela být špatná volba (chudák herec na tom bude ještě hůře než Batman – jeho obličej je zcela skryt pod Spideyho maskou). Roli Mary Jane se zhostila Kirsten Dunst. Záporáka si vystřihne Willem Dafoe, který se blýskl coby hrabě Orlock ve filmu *Ve stínu upíra*. S maskou tedy hrát umí, takže role Normana Osborna alias Green Goblina by mu měla sednout jako falešný chrup. Fanoušky Xeny jistě potěší obsazení Teda Raimiho. Stejně tak, je i Bruce Campbell (předpokládám, že Ashe ze série *Evil Dead* vám představovat nemusím) víceméně stálým členem Raimiho herecké suity, takže ani on nemůže ve *Spidermanovi* chybět.

Podle trailerů, které jsou k dispozici, se zdá, že počítačové efekty budou nedílnou součástí filmu. Některé informace mluví o velice vysokých číslech v případě množství speciálních efektů všeho druhu. Kdyby to netočil Raimi, bál bych se, že z toho bude bezduchá akce ve stylu *Tomb Raidera*. Tahle ovšem zůstávám klidný.

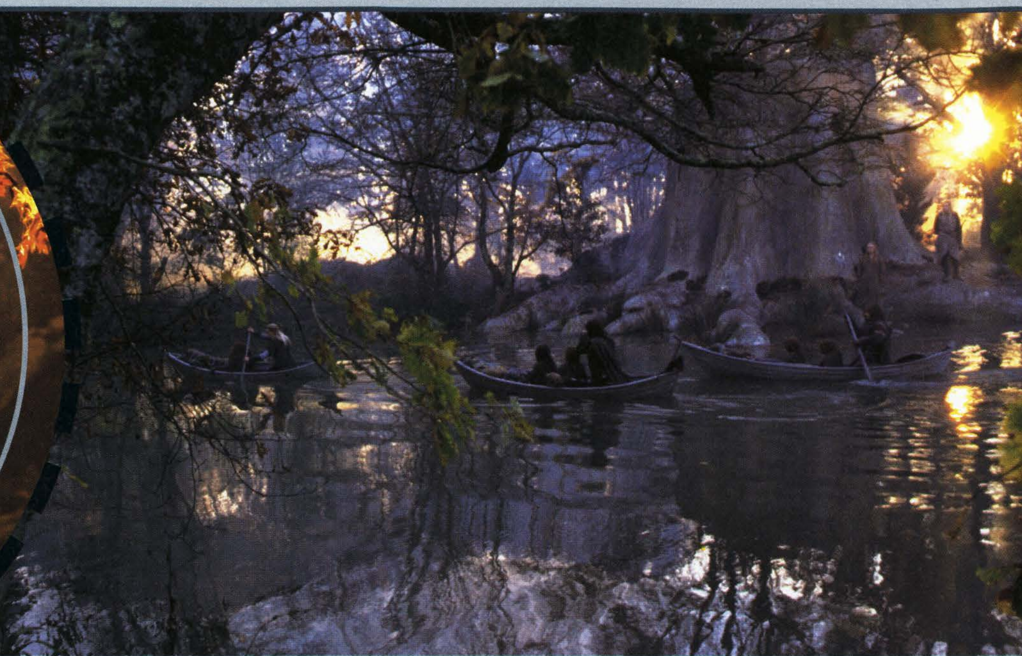
Nepříjemností, která průběh natáčení postihla, byla hollywoodská mánie po 11. září, kdy teroristické útoky doslova vymazaly budovy Světového obchodního centra ze všech pohlednic. V rámci soucítění s obětmi se Sony rozhodlo vymazat oba mrakodrapy i ze svého filmu. Sam Raimi byl hodně proti (a já se mu nedivím), každopádně trailer i plakát zobrazující pavučinu mezi „dvojčaty", která zachytává vrtulník s teroristy, zmizely ze světa. Jak moc se změnil celkový vzhled či děj filmu na základě těchto zásahů, nám není známo. Nezbývá než si na řádění „Pavoučího muže" počkat. A jen pro zajímavost, o *Spidermana* je po celém světě zájem v určitých momentech srovnatelný s mánií kolem *Pána prstenů*.

Pavel Žďárek

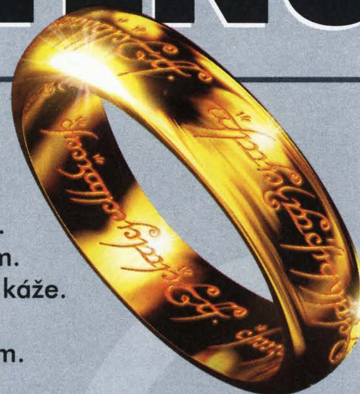








PÁN PRSTENŮ



Tři prsteny pro krále elfů pod nebem,
Sedm trpaslíkům v síních z kamene,
Devět mužům, každý je k smrti odsouzen.
Jeden pro Temného krále, jenž dlí na trůně.
V zemi Mordor, kde se snoubí šero se šerem.
Jeden prsten vládne všem, Jeden jim všem káže.
Jeden všechny přivede, do temnoty sváže.
V zemi Mordor, kde se snoubí šero se šerem.

J.R.R. Tolkien: Pán prstenů
(překlad: Stanislava Pošustová)

THE LORD OF THE RINGS – NOVÝ ZÉLAND/USA, 2001

Hrají: Elijah Wood, Ian McKellen, Liv Tyler, Viggo Mortensen, Sean Astin, Cate Blanchett, Christopher Lee
Scénář: Fran Walsh a Phillipa Boyens a Peter Jackson
Hudba: Howard Shore a Enya
Kamera: Andrew Lesnie
Režie: Peter Jackson

U většiny filmových recenzí si musí autor dát pozor, aby neprozradil pointu filmu, či některou jeho důležitou pasáž. Pokazil by tím divákův zážitek v kině a toho se rozhodně musí vyvarovat. V případě recenze na dlouho očekávaný snímek *Pán prstenů*, adaptaci stejnojmenného fantasy románu J. R. R. Tolkiena, tato starost odpadá, protože mezi diváky lze očekávat jen pouhý zlomek lidí, kteří by nepatřili mezi fanoušky a román nečetli. Samozřejmě, že to neplatí stoprocentně, ale snad mě omluvíte, když k vám budu skrze řádky promlouvat jako k těm, kteří alespoň tuší, o čem je řeč.

Pán prstenů nás přivádí do Středozemě, kde na konci Druhého věku byl v obrovské bitvě poražen Sauron, když mu Isildur usekl prst i s Prstenem moci. Onen Prsten – jde o ten „Jeden" zmiňovaný v úvodní básni – skrývá temnou moc a byl stvořen, aby Sauronovi umožnil ovládnout držitele ostatních prstenů. Isildur si ho chce nechat, ale není mu to souzeno. Prsten je nakonec ztracen, aby se po mnoha letech dostal do rukou hobita Bilba Pytlíka. U něj byl léta v relativním bezpečí. Ale nyní přichází změna. Do Mordoru se opět vrací zlo. Sauron usedá na svůj trůn. Jeho Oko pátrá po Středozemi a hledá Prsten...

Jedním z prvních, kdo vytuší možné nebezpečí, je čaroděj Gandalf, přítel Bilba Pytlíka. Ten dojde k závěru, že Prsten musí být donesen do Roklinky, kde by se o něj mohl postarat elf

REŽISÉR: PETER JACKSON

Narodil se 31. října 1961 na Novém Zélandě. Od malička si zamiloval film. Svůj první snímek *The Dwarf Patrol* natočil na 8 mm kameru svého otce ve svých osmi letech. Zcela propadl kouzlu tvorby speciálních efektů. Ve chvíli, kdy poprvé objevil svět hororu, už to s ním šlo z kopce. Výsledkem této cesty je naprosto úchylný snímek *Bad Taste: Vesmírní kanibalové* z roku 1987. Film natočil s partou kamarádů. Jackson si ve filmu i zahrál a postaral se samozřejmě i o speciální efekty. O dva roky později vnikl film *Meet the Feebles*. Nejvíce zabodoval ovšem až roku 1992, kdy natočil splaterovou komedii *Braindead: Živí mrtví*. Jeho další film *Nebeská stvoření* z roku 1994 si dokonce vysloužil nominaci na Oscara za scénář. Jackson se dostal do pozice, kdy si mohl začít filmy skutečně vybírat. Po další dvou snímcích – *Zapomenuté stříbro* (1996) a *Přízraky* (1996) – přišla na řadu nabídka natočit *Pána prstenů*. A Jackson, jako velký fanda knižní trilogie, přikývl. Ale to už víme.



Elrond. Gandalf však nedokáže mocný artefakt přenést sám (bojí se, že by neodolal vábení moci Prstenu), a tak se na cestu vydává Frodo Pytlík s přítelem Samem. Později se k nim připojují další dva hobiti Smíšek a Pipin. Cesta do Roklinky je jim zpestřena útokem Nazgûlů, Prstenových přízraků, kteří hledají Prsten pro svého pána Saurona. Hobitům pomáhá Aragorn, potomek králů Gondoru.

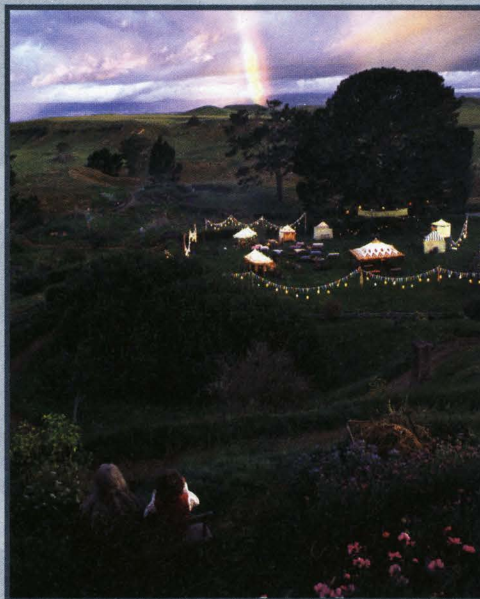
V Roklince se ovšem ukazuje, že by zde Prsten nebyl v bezpečí. Je ho třeba odnést ještě dál, až do Mordoru, říše nepřítele. Zde musí být vhozen do Orodruiny, Ohnivé hory, kde byl kdysi stvořen. Za účelem této nebezpečné a dlouhé cesty je stvořeno Společenstvo prstenu, které kromě výše uvedených sdružuje dále trpaslíka Gimliho, elfa Legolase a Boromira, syna Gondorského správce.

Cesta tam...

Příběh z pera J. R. R. Tolkiena je nabit poetikou, řadou velkolepých popisů a v neposlední řadě množstvím „neviditelných" dějů, které jsou pro převod na filmové plátno asi tím nejméně vhodným. Právě proto se se zfilmováním knih tak dlouho otálelo. Kromě toho, že se k samotné myšlence filmů stavěl více méně negativně i autor, největším kamenem úrazu byl problém, jak materiál uchopit. Vždyť Tolkienova trilogie obsahuje prvky snad všech možných žánrů – komorního dramatu (vztahy mezi hrdiny a jejich vnitřní pochody), velkolepé akční podívané (čarodějné i šermířské souboje), hororu (řada děsivých monster) nebo cestopisu (putování napříč Středozemí). Rozpočet u takového filmu by ještě před deseti nebo pěti lety byl opravdu nehoráznou sumou, pokud byste chtěli dodržet velkolepý vzhled měst a celkovou rozmáchlost děje. Současnost ovšem přináší téměř samospasitelské počítačové triky, pomocí kterých už nějakou tu Minas Tirith nebo Lórien vytvoříte téměř snadno. Jde jen o to, aby divák neměl pocit, že hraje šestý díl *Heroes of Might & Magic*, ale že se dívá na reálný (no, spíše reálně-mytický) les elfů a aby se jednotlivé lokace co nejvíce podobaly popisům pana Tolkiena.

Zkusit své štěstí se ale několik filmařů rozhodlo i v minulosti. Výsledkem jsou filmy jako *Hobit* nebo kreslený *Pán prstenů*. Bohužel žádné z těchto zpracování si nezískalo větší ohlas, natož pak kultovní status, jaký má kniha. Dílo, které je považováno za vrchol žánru fantasy (přestože bylo napsáno víceméně v jeho počátcích (když za jednoho ze zakladatelů považujeme R. E. Howarda, který stvořil pro svět Conana)), si na svou skutečnou filmovou adaptaci počkalo až do loňského (v České republice do letošního) roku.

Odvážlivcem, který šlápl do vosího hnízda a odešel nepobodán, je Peter Jackson, jehož krátký profil najdete v jednom z rámečků. Tento novozélanďan asi zpočátku většinu fandů vyděsil – Tolkienův svět je i přes existenci Temného pána víceméně idylickou zemí

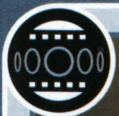


J. R. R. TOLKIEN

John Ronald Reuel se narodil 3. ledna 1892 v jižní Africe. Studoval na Oxfordu. Byl důstojníkem u Lancashirských střelců. V roce 1917 začíná psát „Knihu ztracených příběhů", která je základem Silmarillionu. Později začíná pracovat na univerzitě. Stává se profesorem anglického jazyka. V roce 1924 se mu narodil třetí syn a v roce 1929 dcera Priscilla. V roce 1930 začíná psát Hobita, kterého dokončí až o šest let později. V roce 1937 Hobit poprvé vychází. Tolkien začíná pracovat na pokračování. Pán prstenů je dokončen roku 1949 a poprvé vydán roku 1954 (první dva díly, třetí vychází o rok později). V neděli 2. září J. R. R. Tolkien umírá v sanatoriu. Roku 1977 vychází Silmarillion, který připravil k vydání jeho syn Christopher.

KUPUJTE, KUPUJTE...

Pán prstenů je kromě dobře vymyšlené knihy a filmu, také perfektně promyšlený tah na naše peněženky. Sběratelské a herní karty, znovu vydané knihy, trička, plakáty, soundtrack, figurky, umělohmotné zbraně a řada dalších věcí. Některé jsou skutečně brakem, některé naopak téměř uměleckou prací. Liší se cenou – jinak je jejich smysl stejný: dostat z lidí nějaké ty penízky. Pokud se marně sháníte po nějakých těch „originálních Pán prstenů předmětech", pak vás mohu uklidnit, že kromě nákupu přes internet, seženete haldu věcí i v našich obchodech. Nové vydání prvního dílu knihy je za námi, regály hračkářství se prohýbají pod figurkami postav ze Středozemě a k dispozici je i Frodův svítící meč Žihadlo. Karty a trička se drží v závěsu.



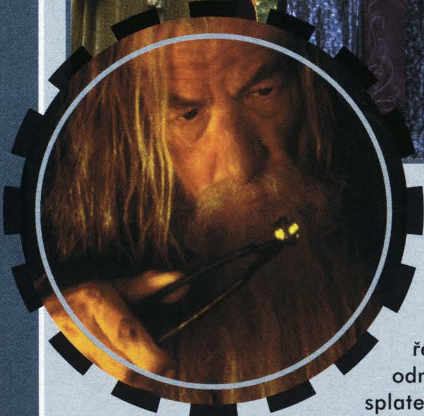












klidu a poetické mystiky a Jackson je zase jedním z největších řezníků brutální odnože hororu – splateru. Přitažlivost protikladů jako vždy zafungovala, a tak hned první zprávy uveřejňované na www.lordoftherings.net mohly fanoušky uklidnit. Jackson šel tak daleko, že umožnil fandům do natáčení kecat, nabízel jim na stránkách denní zpravodajství a ve fázích postprodukce jim za malý finanční obnos věnoval místo v závěrečných titulcích DVD verze filmu. Jak vychytralé!

Důležitými postavami natáčení filmu je dvojice výtvarníků Alan Lee a John Howe, kteří ilustrovali řadu vydání Tolkienových knih a jejich malby jsou k vidění třeba i v nástěnném kalendáři, který vyšel i u nás. Oba malíři jsou bráni jako přední odborníci na vizualizaci Tolkienova světa a legend a Peter Jackson se moudře rozhodl brát jejich malby a tisíce skic, co museli pro účely natáčení vytvořit, jako předobraz výsledné podoby scén. Z toho důvodu budete (ať už příjemně nebo nepříjemně) překvapeni, když v některých částech filmu narazíte na scénu, kterou už jste někdy někde viděli. Déja vu je zcela na místě. Brána králů kterou Společenstvo musí proplout, vyznávání lásky Aragorna a Arwen v krásném zátiší Roklinky a další a další scény a místa vás přivítají pocitem návratu domů.

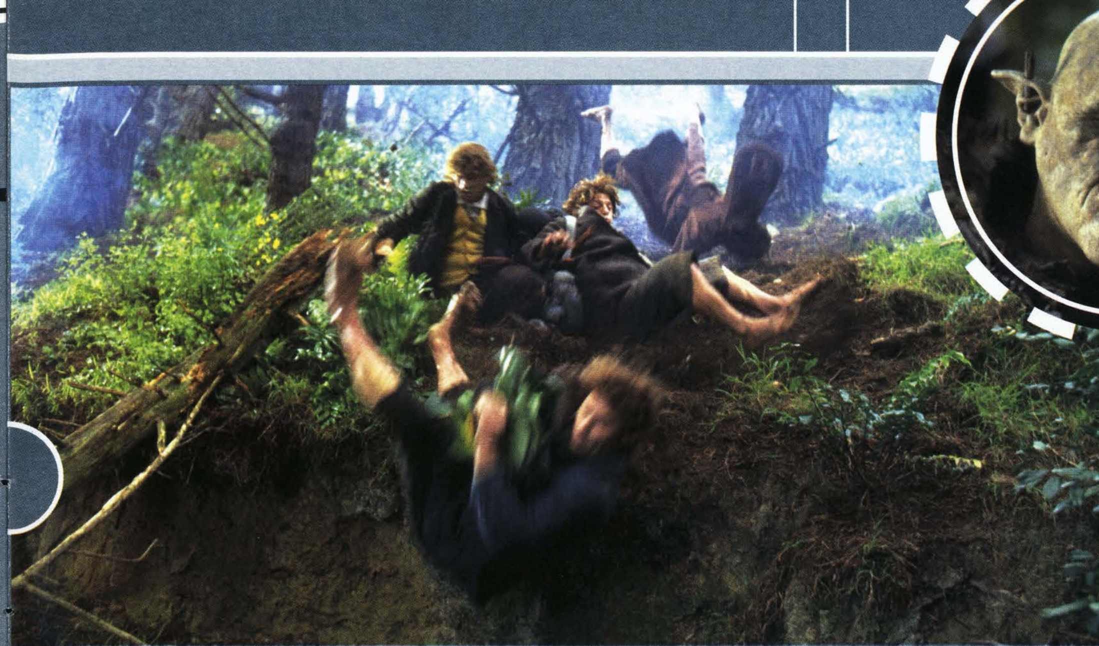
Podobně na tom budete se vzhledem jednotlivých postav. Jackson celkem moudře opustil od přílišného experimentování a vsadil na jistotu. Gandalf vypadá jako Gandalf, hobiti jsou hobiti, Aragorn jako by se vyloupl ze stránek knihy. Je to jako potkat staré dobré přátele. Ale i u nepřátel budete na známé půdě. Sauronovo Oko se rozhlíží krajinou, po cestě se žene Devítka a v Železném pásu se mačkají skřeti a speciální mutanti Skurut-hai. Překvapení z vidění něčeho nového se dostavuje jen minimálně. Osobně jsem byl překvapen (a doslova šokován) jen dvakrát, ale vždycky to stálo za to. Zatímco důsledný přístup při doslovném kopírování předlohy jistě potěší většinu skalních fanoušků, setkal jsem se už s názorem, že se na to měl Jackson vykašlat a natočit film více po svém. A určitě je na tom kus pravdy.

... a zase zpátky

Nevýhodou filmu je jeho délka a určitá rozvleklost. Ne, že byste se nudili, ale každý, kdo zná knihu, musí uznat, že je v ní toho opravdu hodně. V prvním díle tolik, že kdyby se filmaři drželi předlohy zcela a nekompromisně, vznikl by desetihodinový snímek, na který by se šli podívat asi jen ti opravdu skalní fandové. Z toho důvodu se v prvním díle filmové trilogie nesetkáte s Tomem Bombadilem (mě to potěšilo, já ho neměl rád), u Brodu čaruje Arwen a dojde na řadu větších či menších změn. Ty jsou většinou důsledkem nutnosti zhustit a urychlit děj a vyznění filmu určitě pomáhají. Ale i bez nich nabízí film celkem dlouhý úvod, který ústí do zhuštěné stati, kdy pro nedostatek času bylo například nutné celkem radikálně zkrátit události v Lórienu. Závěr je pak naprosto akorátní a velice vydařený.

Filmaři prostě museli tu něco ubrat, tu něco zkrátit a upravit. Výsledkem je kompromis, který by neměl urazit fanoušky a zároveň by mohl přitáhnout k Pánu prstenů i lidi, kterých se tento knižní mýtus ani nedotkl a na celý život je nepoznamenal. Film *Pán prstenů* by nakonec mohl být skutečně filmem pro všechny, komerčním trhákem, který vydělá spoustu peněz (i když možná ne tolik jako *Harry Potter*) a přinese všem jeho tvůrcům zaslouženou satisfakci. Ať už se totiž na to budeme dívat z jakéhokoliv úhlu, *Pán prstenů* je vydařený film, který dokázal přivést na plátno nezfilmovatelné a mimoděk posunul vpřed možnosti využití počítačových efektů.

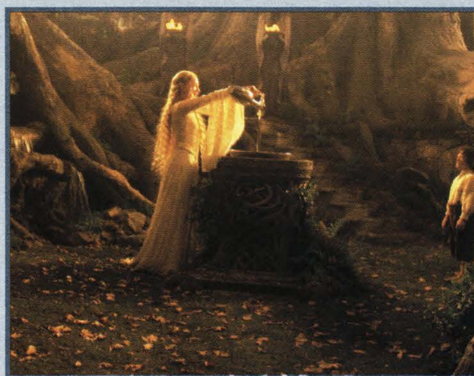
Rozhlehlé lokace a velkolepé stavby jsou skutečně (téměř) k nerozeznání od skutečných míst a staveb. Kamera jimi proplouvá způsobem před pár lety nemožným a dává zažít vcelku neznámé pocity. Herecké výkony jsou akorátní. Sir Ian McKellen jako Gandalf exceluje. Nemůžete si ho nezamilovat. Aragorn coby lamač dívčích srdcí











funguje stejně i ve snímku. Legolas, který mě (ne, že bych byl rasista, ale je to prostě elf) v knize nezaujal, si mě ve filmu naprosto získal. Jeho práce s lukem je jedinečná. Trpaslík Gimli dostal zatím málo prostoru. Téměř se vytratilo jeho špičkování s Legolasem, ale snad se ho dočkáme v dalších dílech (například v bitvě u Helmova žlebu). Hobiti jsou nádherně hobitovští. Elijah Wood jako Frodo odvedl skvělou práci.

Tolkienova kniha nedávala příliš prostoru ženám, ale ty, co tu byly, stály rozhodně za to. Arwen, kterou hraje Liv Taylor, dostala ve filmu více prostoru. Trochu se tím změnil běh některých událostí první půlky filmu, ale přestože je to v rozporu s knihou, filmu to nijak neuškodilo. Většina fandů ale bude zvědavá na paní Galadriel, kterou hraje Cate Blanchett. Věřte mi, že Jackson vymyslel docela dobrý způsob, jak vytvořit „iluzi" nadpozemské krásy. Škoda jen, že se toho v Lórienu v rozporu s knihou stalo tak málo. Ale i to málo stojí hlavně díky Galadriel za to.

Dobrým zvykem recenze bývá končit závěrem. Ani tato recenze nebude výjimkou. V tomto našem závěru vás budu nabádat, ať se seberete a mažete do nejbližšího kina, kde *Pán prstenů* běží. A můžete být naprosto klidní, protože plán původního distributora filmu, který připravoval český dabing, padl, a tak vás čeká verze s titulky. Alespoň si více vychutnáte elfštinu, která zde zazní a která je také vedle angličtiny oficiálním jazykem filmu. I za to patří všem tvůrcům pochvala a potlesk na otevřené scéně. Myslím, že nejsem sám, kdo se těší na zbylé dva díly trilogie. Ale holt si počkáme ještě dva roky.

V každém případě si i proto, že nás čekají ještě dva díly, nechám jednu hvězdičku v záloze a při hodnocení uděluji nádherné, výborné a zasloužené čtyři hvězdičky. Poezie vyprávění už není jen výsadou knih.

Pavel Žďárek



HRY PODLE FILMU

Electronic Arts oficiálně oznámili, že podepsali exklusivní smlouvu s New Line Cinema na vytvoření her podle filmů trilogie *The Lord of the Rings* (*Pán prstenů*). Trilogie J. R. R. Tolkiena začíná *Fellowship of the Ring* (*Společenstvo prstenu*), pokračuje *The Two Towers* (*Dvě věže*) a končí *Return of the King* (*Návrat krále*). Filmy budou uvedeny (v Americe, u nás s menším zpožděním) postupně 19. prosince 2001, na Vánoce 2002 a na Vánoce 2003. Licence zaručuje EA exklusivní práva na vývoj a vydávání výrobků podle filmů pro nové konzole a handheldy.
První hra ze série přijde na podzim 2002, před uvedením druhého dílu filmu.

Majitelé Xboxů se mohou těšit na hru s názvem *The Fellowship of the Rings*, která by měla být k dispozici na konci tohoto roku a stojí za ní společnost Universal Interactive. Ta se dále chystá na výrobu hry *The Lord of the Rings, Part I*, která obsahuje děj prvních dvou knih a kterou si zase zahrají majitelé GBA.

Jan Doležel













Z PEKLA

FROM HELL – 2001, USA

Hrají: Johny Depp (Inspektor Frederick George 'Fred' Abberline), Heather Graham (Mary Kelly), Ian Holm (Sir William Gull), Jason Flemyng (John Netley), Robbie Coltrane (Peter Godley).
Scénář: Alan Moore a Eddie Campbell (comicsová předloha), Terry Hayes, Rafael Yglesias
Hudba: Trevor Jones
Kamera: Peter Deming
Režie: Albert Hughes a Allen Hughes

Postavy masových vrahů v sobě mají určité kouzlo, kterému čas od času někdo podlehne. Výsledek pak může být (h)různý. Někdo se chopí sekery či nože a někdo jiný se chopí pera či notebooku. Umělecká díla, která jsou pak stvořena, se liší. Nás bude zajímat ten druhý případ, kdy – namátkou – třeba comics je jistě pro společnost přijatelnější než chladnoucí mrtvola v temné uličce.

Alan Moore a Eddie Campbell jsou dvojicí, která stojí za mnohasetstránkovým comicsem *From Hell*, jehož ústřední zápletka se točí kolem Jacka Rozparovače a nabízí konspirační teorii, jenž sahá až do královské rodiny. Comicsová kniha s atmosférickou černobílou kresbou se stala hitem – aby také ne, vždyť autor scénáře, Alan Moore, strávil hodně času zjišťováním faktů z doby okolo roku 1888, kdy Jack v ulicích Londýna řádil.

Moorovsko-Campbellovská varianta událostí kolem legendárního vraha uchvátila také bratry Hughesovi. Ruku v ruce usedli na režisérskou stoličku, do zbraně povolali ostříleného detektiva Johna Deppa (ten vyšetřoval již ve filmech *Ospalá díra* či *Devátá brána;* a koneckonců začínal jako polda v seriálu *21 Jump Street*), okouzlující Heather Graham, a dali tak vzniknout ústřednímu páru – detektivu Fredericku Georgi Abberlineovi a prostitutce Mary Kelly. Po doplnění sestavy se štáb přesunul do Prahy a započalo natáčení. Viktoriánská Anglie ožila a v ulicích se objevil přízrak...

Detektiv Abberline tráví hodně času v „opiových doupatech", kde prožívá své podivné vize. V nich také spatří všechny vraždy, které vzápětí začne vyšetřovat. Jde o činy šílence, který podřezává prostitutky a jejich těla zohavuje. To vše se odehrává v chudinské čtvrti Whitechapel. Oficiální místa podezřívají někoho z místních obyvatel – nejlépe žida či řezníka. Abberline ale odmítá přijmout tato jednoduchá řešení a dál sleduje stopu, která vede do vyšších kruhů společnosti, dokonce až do královské rodiny. Po dobu vyšetřování se sbližuje s krásnou prostitutkou Mary Kelly, která je také klíčem k řešení. Ona a její přítelkyně totiž znají pravdu o sňatku prince Alberta Victora (i když netuší, že je to princ) a prodavačky Annie Crookové. A nepohodlné svědky je potřeba odstranit.

Bratrům Hughesovým se podařilo vytvořit tu správnou atmosféru, která k adaptacím řádění Jacka Rozparovače bezpochyby patří. Temné uličky zahalené mlhou, stíny osamělých chodců, klapání koňských kopyt, drnčení dřevěných kol po nerovné dlažbě... Příběh je postaven jednak na nád-

COMICSOVÝ ROMÁN

Alan Moore tu myšlenku nosil dlouho v hlavě. Po uveřejnění jedné série inspirované vraždami ve Whitechapelu v hororové antologii Taboo, se Moore na návrh vydavatele Stephen R. Bissetta spojil s Eddie Campbellem, jehož kresba se později ukázala jako naprosto ideální pro ztvárnění atmosféry doby a činů Jacka Rozparovače. Práce trvaly deset let a výsledný comicsový román From Hell se rozprostírá na šesti stech stranách. Následující ukázka je z prologu.





herné vizualizaci a jednak na hereckých výkonech. Johny Depp se zde představuje v tom nejlepším světle a jeho Abberline jistě vejde do dějin, už jenom pro tu scénu, ve které ve vaně popíjí Absinth kombinovaný s laudanem. Snímek má úžasnou mystiku, kterou podtrhuje až surealistické zobrazování brutálních vražd nebo Abberlinovy vize. Nechybí prostředí blázince, kam jsou odklízeni nepohodlní svědkové, ani tajná lóže.

Odborná kritika se hodně obávala zobrazovaného násilí, ale nakonec to není tak zlé. Většina z hrůzných činů Jacka Rozparovače, které mu daly jméno, je zabírána v takovém úhlu, aby byl divák vyvrhnutých a rozházených vnitřností ušetřen. Na druhou stranu vás občas autoři překvapí nějakým tím šokujícím záběrem, ať už jde o rázný řez nožem přes krk oběti či srdce upravené à la ohřátá klobása. Celkově má film jednotný styl, který vás buď pohltí nebo nechá naprosto chladným.

Jedním z posledních kladů, které bych zmínil, je věrné držení se jak comicsové předlohy, tak reality. Některé skutečnosti byly samozřejmě upraveny v rámci „umělecké licence", ale základní fakta – počet a jména zavražděných, způsob zohavení, ztracené srdce Mary Kelly, lidská ledvina zaslaná policii spolu s dopisem atd. – byla zachována, což je rozhodně velké plus. Divák pak snadněji podlehne iluzi, že by to tak doopravdy mohlo třeba být.

Pavel Žďárek

JACK ROZPAROVAČ A REALITA

První vražda, která se připisuje tajemnému přízraku Londýnských ulic, se odehrála 31. srpna 1888. Obětí byla dvaačtyřicetiletá Mary Ann Nichols, prostitutka. Případem byl pověřen Frederick George Abberline, který tou dobou byl protřelým kriminalistou (25 let ve službě). Během měsíce září se objevilo hned několik případů napadení prostitutky a také bylo nalezeno několik dalších mrtvých žen, jejichž krk byl podříznutý a vnitřnosti vyjmuty či tělo zohaveno. Na policii přišla řada dopisů, mezi kterými byly vybrány tři, jejichž autorem mohl být skutečný vrah. Dva byly podepsány Jack The Ripper a třetí měl na místě odesílatele informaci From Hell a přiloženou lidskou ledvinu, u níž nebylo prokázáno, zda patří některé z obětí. Naposledy Jack Rozparovač udeřil v pátek 9. listopadu 1988. Jeho obětí byla prostitutka Mary Kelly, jejíž tělo bylo znetvořeno takovým způsobem, že o tom do Xgenu skutečně nemůžu psát (viz. obrázek). Její srdce nebylo po zkompletování všech orgánů nalezeno.

Jack Rozparovač nebyl nikdy dopaden, přestože existuje mnoho teorií o jeho totožnosti. Žádná z nich však není dokonalá, a tak tu zůstává prostor pro fantazii. Verze bratrů Hughesových (respektive Moora a Campbella) se opírá o reálný základ, ale při srovnání se všemi fakty (např. princ Albert Victor byl podle všeho homosexuál, Dr. Gull byl v době vražd nepříliš fyzicky zdatným sedmdesátníkem atd.) je jasné, že jde jen o "teorii", která má k realitě daleko. Ale kdo to dnes dokáže říci s naprostou jistotou?!

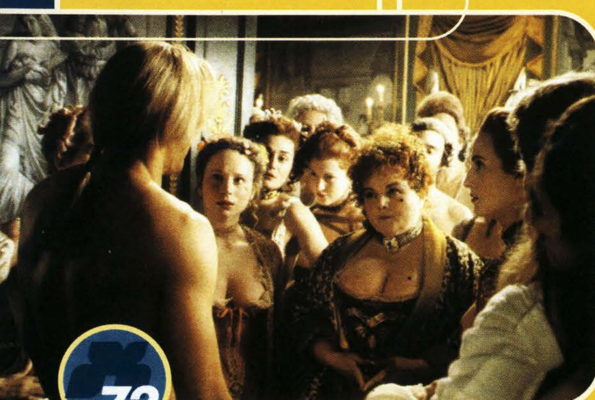




BRATRSTVO VLKŮ

Ta legenda je zatraceně stará, ale já mám dobrou paměť. Budu vám tedy vyprávět příběh Bestie, která řádila v provincii Gévaudan, zabíjela ženy a děti a děsila každého. Kdekdo říká, že to byl vlkodlak, monstrum vyvolané z pekel, ale já znám pravdu. Byla či nebyla, poslechněte můj příběh, který se odehrál roku 1766, a posuďte sami…





Jiný příběh říká, že francouzská kinematografie sice měla vždy svébytné postavení, ale svět ji tak nějak už tolik nebral. Chyběl tu nějaký významný komerční hit, jenž by do světa vyřval zprávu, že i Francouzi umí točit jiné filmy než psychologicky vyhrocená dramata a komedie. My v Evropě to samozřejmě víme, ale ptali jste se Američanů, co si myslí o evropské kinematografii?

Podobně jako v Čechách zabrnkal na americkou strunu Svěrák s *Tmavomodrým světem*, ve Francii se toho zhostil Christophe Gans (*Necronomicon, part 2, Crying Freeman*). Jako téma si vybral starou legendu o monstru řádícím ve francouzské provincii Gévaudan. A tak, až na jednu postavu – indiána Maniho – by všechny postavy ve filmu měly mít svůj skutečný předobraz.
Snímek *Bratrstvo vlků* byl ve Francii nasazen hned v rekordním počtu kopií a stal se velkým komerčním hitem. A stejně tak v Polsku. Teď jsme na řadě my. Bestie začne v únoru řádit i u nás.

Bestie přichází

Ponuré prostředí nebohé provincie v úvodu filmu přivítá i přírodovědce, balzamovače a také vojáka Grégoire de Fronsaca, který sem byl vyslán králem, aby o Bestii zjistil, co se dá a popřípadě ji pomohl dopadnout. Rytíře doprovází jeho pokrevní bratr indián Mani, poslední z kmene Mohawků. Následuje seznámení se zdejší smetánkou, obyvatelkami nevěstince a také s obětmi Bestie, z nichž většina je ve stavu, který velice stěžuje možnost vypovídat – po smrti. Grégoire nevěří na vlkodlaky, ale velikost Bestie (odhadnutá podle velikosti stop čelistí na těle jedné z obětí) ukazuje, že rozhodně nejde o vlka, jak se všichni domnívají. Pátrání po děsivém zabijákovi pokračuje, a jak se Grégoire blíží k odhalení záhady, daleko horší tajemství vyplouvají na povrch…
Jedním z největších kladů snímku je fakt, že ho natočili Francouzi. Nejenom jejich rodný jazyk, ale i celá atmosféra snímku má poněkud jinou atmosféru, než jakou obvykle oplývají americké velkofilmy. V průběhu sledování jsem poprvé po letech zalitoval, že jsem se francouzštinu neučil pořádně, když je to tak nádherný jazyk. Další faktorem pomáhajícím utvářet atmosféru je vizuální pojetí filmu. Kameraman Dan Laustsen si skutečně pohrál s každým záběrem a výsledkem je pečlivě volené barevné vyznění každé scény, které se mění podle sdělení, které chtěl režisér vyjádřit. Oběti Bestie proto umírají v povětšinou depresivní atmosféře šedi, či ledové bělosti, když přijde na lásku, scéna se obalí do teplých laskavých barev.
Dalším kladným prvkem *Bratrstva vlků* je herecké obsazení. Ani tady neměl Christophe Gans špatnou ruku. Samuel Le Bihan v hlavní roli je v první polovině filmu okouzlující – ženy ho milují, muži se s ním ztotožňují. Když pak dojde na lámání chleba, stává se z něj vraždící stroj plný bolesti a vzteku. A v této poloze je Le Bihan stejně dobrý. Nikdo nemusí pochybovat, proč dělá to, co dělá, protože to z jeho postavy přímo vyzařuje.

Lákadlem pro ženy a dívky všeho věku pak bude také indián Mani v podání havajčana Marka Dacascose. Tenhle bojovník z *Amerického samuraje* zde kromě indiánské mystiky předvádí bojovou ekvilibristiku, kterou byste – celkem oprávněně – na francouzském venkově 18. století asi nečekali. Lákadlem pro muže pak bude dvojice hereček Monica Bellucci a Emilie Dequenne. Jedna je lákavější než druhá a obě ve filmu plní více, než jen úlohu druhého do dvojice k hlavnímu hrdinovi. Zvláště role Italky Bellucci je plná překvapení.

Na stopě

Už jsem se zmínil, že se ve filmu objeví bojová umění. A to ne ledajaká. Na choreografii bojových scén pracoval Philip Kwok, jehož schopnosti bylo

možné ocenit v řadě filmů. Osobně si myslím, že by film uspěl i bez víceméně nerealistických bojových scén, ale rozhodně tu nijak nepřekážejí. Díky moderní kameře, která si po vzoru *Matrixu* pohrává s různou rychlostí posunu děje a díky nápaditosti choreografie a výkonům herců, tu máme pozoruhodnou akční podívanou. A dojde i na netradiční bojové zbraně, jako třeba tomahavk, který snad poprvé vidíme fungovat coby skutečně vražednou a nebezpečnou zbraň.

Celý film by asi nefungoval, kdyby nebylo dobrého příběhu. Ten osciluje mezi akcí a temnou detektivkou. Přirovnat by se dal k *Ospalé díře*, kde Johny Depp přijížděl na venkov vypátrat pravdu o bezhlavém rytíři. Také zpočátku nevěřil... Ale zatímco v případě Burtonova filmu se vše zvrhává v hororově-komediální poctu Hammerovským filmům, *Bratrstvo vlků* kráčí spíše ve stopách obou dílů *Mumie* a nabízí hororový námět zpracovaný ve stylu dobrodružných filmů. A je to cesta, která je velice dobře schůdná, protože dobrodružné filmy, opepřené nějakým tím strašidlem, se snad musí líbit každému.





– HON NA BESTII



LE PACTE DES LOUPS – FRANCIE, 2001

Hrají: Samuel Le Bihan, Mark Dacascos, Vincent Cassel, Monica Bellucci, Emilie Dequenne, Jérémie Rénier
Scénář: Stéphane Cabel a Christophe Gans
Kamera: Dan Laustsen
Hudba: Joseph LoDuca
Režie: Christophe Gans



Nějaké ty nedostatky by se ale přeci jenom také našly. Ani celkem nevadí, že rozuzlení celého tajemství je svým způsobem triviální a dosti nedůvěryhodné, ale je možná škoda, že se počítačem vytvořené monstrum objeví v záběru a chová se prostě jako počítačem vytvořené monstrum. Je to ale jen drobná vada na kráse. Pak tu máme pár velkých zvratů v samotném závěru, které balancují na hranici s kýčem, ale – proč to nepřiznat – fungují, takže je to v pořádku. Závěrečný happy end by mohl být o něco méně happy, kdyby si vypravěč příběhu nechal své snění o „šťastném životě až do smrti" pro sebe. Vybledávající stín na stěně by byl daleko důstojnější tečkou. Ale celkově to jsou spíše maličkosti, jejichž závažnost je nepřímo úměrná vaší chuti přistoupit na pravidla hry autorů. Nezáleží přece na tom, jestli se to mohlo nebo nemohlo stát. Koneckonců, kdo dnes může odpřísáhnout, že to takhle nějak nebzlo.

Bratrstvo vlků je dalším dobrodružným snímkem, na který byste neměli čekat, až ho budou mít v nejbližší videopůjčovně, ale měli byste za ním vyrazit pěkně do tepla kinosálu. Tam je mu nejlépe, tak stojí teprve za to. A jak recenzi zakončit? Asi nejlépe stylovou poklonou autorům: Merci Messieurs, bien fait. Quel beau film.

Pavel Žďárek





DVD

DVD NOVINKY NA LEDEN

Tak a je to za námi. Ani se radši nebudu ptát, jak jste po Silvestru dopadli, stačí jak jsem skončil já. Doufám, že jste si nedali moc předsevzetí do nového roku, protože stejně víme, jak to s nimi dopadá. Ale přece jedno nebo dvě předsevzetí by se měla zkusit splnit. Ať také vypadáme jako zásadoví lidé a potěšíme rodiče (když už je tedy nemůžeme potěšit pěkným pololetním vysvědčením). Pokud jsem si stěžoval, že prosinec byl chudý na kvalitní DVD novinky, tak jsem ještě nevěděl, co nás čeká v lednu (velké NIC), popravdě žádný titul mě příliš nezaujal. Sice vychází dva úspěšné starší tituly (*Nebezpečná rychlost a Duch*), ale jinak je to více méně všechno. Něco by se tu našlo, ale není to žádná sláva. Ale třeba vás některý film zaujme, na rozdíl od mě.

REPLIKANT

REPLIKANT

(2001, USA, THE REPLICANT)

Hrají: Jean Claude Van Damme, Catherine Dent
Scénář: Lawrence David Riggins, Les Weldon
Hudba: Guy Zerafa
Kamera: Mike Southon
Režie: Ringo Lam

FILM	DVD



Zdá se že v poslední době Jean Claude Van Damme (jestli se dá za poslední dobu považovat několik let), ztrácí dech. Trochu ho ospravedlňuje to, že už to není žádný jinoch, ale nevím, nevím, jestli by nebylo lepší, kdyby se na filmování už „vyprdl", protože to, co nám poslední dobou předvádí je, jak bych to řekl hezky, poněkud pochybnější kvality. Pokud pomineme vynikající *Univerzálního vojáka*, natočil několik, možná béčkových, ale dobrých titulů, jako je *Krvavý sport* nebo *Kickboxer*. Ale v posledních několika letech je to brak za brakem. Pokračování *Univerzálního vojáka* nebyla žádná sláva, ale dalo se to snést. *The Quest* byl impozantní přehlídkou různých stylů bojových umění, ale jako film nestál za nic a ostatní tituly (například *Inferno*), to radši nechám bez komentáře. Proto jsem se těšil, že *Replikant* snad bude znovuzrozením akčního hrdiny – OMYL.



V Seattlu je spácháno několik brutálních vražd, ale jejich pachatel se úspěšně skrývá před policií. Na případ je nasazen i Jake Riley, zrovna se mu ale nedaří. Nakonec se mu ovšem podaří odhalit totožnost vraha a podívejme, vrah je někdo, s kým už se v minulosti setkal (a ne zrovna jako kamarádi). Ošklivý zlý vrahoun si vybere jako oběť Rileyovu matku. A tak Jakea napadne naprosto „logický" krok a to nechat vraha naklonovat....

Jak vidíte, příběh je velice „originální" a „vkusný". Samozřejmě, že se nevyhnete pocitu, že to tu už jednou (kdyby jednom jednou) bylo. Je pravda, že od akčních filmů se nedá očekávat žádný hluboký příběh, ale tohle? Co je moc, to je moc (nebo snad, co je málo, to je málo).

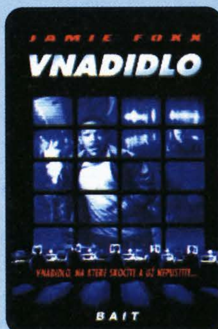
Herecké výkony? Strnulé, přehrané a umělé. Tak, jak jsme u šlachovitého Van Damma zvyklí. Ostatní herecké výkony jsou sice na standardní úrovni, ale to filmu příliš nepomáhá.

Bojové scény? Jsou na dobré choreografické úrovni, ale existují kvanta titulů, které *Replikanta* v tomto (a v mnoha jiných ohledech) překonávají.

Tak tedy další velké zklamání. Je to ostuda, jako hluboko Van Damme klesl a já už ani nedoufám, že by se mu někdy podařilo znovu vzkřísit svou uvadající slávu. Já vím, že asi zraňuji všechny fanoušky Jean Claude Van Damma, nemylte se, já ho mám také rád, ale přiznejte si, že se mu moc nedaří....

DVD BONUSY: Trailery, komentář J. C. Van Damma, storyboardy, galerie fotek, několik vystřihnutých scén.

VNADIDLO



Když zlodějíček Alvin dostane velkou částku peněz a jeho nepříliš lichotivý záznam z rejstříku zmizí, raději se ani příliš nestará, jak k tomu došlo. Ale jak je známo, nic není zadarmo a Alvin netuší, že je součástí plánu vlády na dopadení nebezpečného zabijáka. Film je velice přitažlivou kombinací akce a komedie a myslím, že zaručeně pobaví.

Hrají: Jamie Foxx, Doug Hutchinson, Kimberyl Else. Režie: Antonie Fugua.

ĎÁBELSKÁ LEST



Když se spojí dvě krásné ženy proti jednomu muži, nemůže to dopadnou dobře. A když jsou ty dvě ženy Isabel Adjaniová a Sharon Stoneová, je to teprve něco. Tyto dvě proslulé krásky se rozhodou, že zabijí muže, který se k nim nechoval zrovna lichotivě. Svůj plán uskuteční, ale to je teprve začátek. Začátek zdařilého thilleru, který stojí za to.

Hrají: Isabelle Adjani, Sharon Stone, Kathy Bates. **Režie:** Jeremiah Chechik.

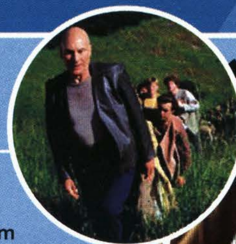
PROFESIONÁL



Další akční film se Stevenem Seagalem. Asi vás nepřekvapí, že to není žádný kinohit, ale dívat se na to lze za dlouhých zimních večerů, když se vám třeba zrovna rozbily boby. Policista Nettles se musí spojit s teroristkou a expertem na bomby, aby zabránili zničení celého Chicaga (nemáte z toho husí kůži?). Naštěstí naivitu příběhu zachraňuje přítomnost mnoho známých tváří.

Hrají: Steven Seagal, Dennis Hopper, Jaime Pressley, Ice-T. **Režie:** Alber Pyun.

STAR TREK IX: VZPOURA







Star Trek je prostě klasika. Jak určitě víte, existuje několik kultovních seriálů a podle číslovky u filmu poznáte, že také dostatek filmů. Ale je zvláštní, že na rozdíl od seriálů, nedosahují filmy takových kvalit, jak by se dalo očekávat.

Tentokráte se Jean Luc Picard a jeho posádka neutká ani s prohnanými Romulany, ani s nesmlouvanými Borgy, ale rovnou s celou hvězdnou flotilou. Spojená federace planet má mnoho zákonitostí, které se snaží zaručovat stejná práva pro každého svého obyvatele. Co ale dělat, když dostane posádka Enterprise rozkaz, který hluboce zasáhne (a ne v dobrém) několik stovek mírumilovných obyvatel planety Ba´ku?

Poměrně zajímavých příběh, který poskytuje dostatek prostoru pro herecké umění Patricka Stewarta, kterému, jako vždy, skvěle sekundují Jonathan Frakes, Levar Burton a další. Herecké výkony a psychologické rozpracování postav je jedním z největších taháků filmů, který díky tomu o stupínek překonává většinu svých sci-fi kolegů.

U sci-fi jsou ale jedním z nejdůležitějších aspektů vizuální efekty. Ty také musím pochválit. Rozhodně si nezadají se svou seriálovou inspirací a jak víte, tak seriálové speciální efekty jsou na velmi vysoké úrovni.

Hudba je směsicí různorodých melodií, které dokonale podbarvují atmosféru dané scény.



Celkově se film naštěstí povedl. Naneštěstí nejsem fanatickým fanouškem seriálů. Sice se rád podívám, ale že bych musel vidět každý díl a dělal si z nich videotéku, tak to v žádném případě. Proto si k hodnocení filmu, pokud jste milovníky Star Treku a pronásledujete sousedy s faserem v ruce, přičtěte jeden bod.

DVD BONUSY: České titulky, trailery, ze zákulisí….

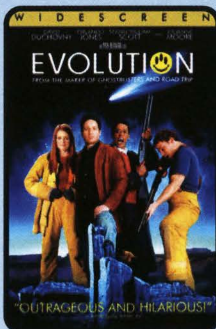


STAR TREK IX: VZPOURA
(1998, USA, STAR TREK IX: INSURRECTION)

Hrají: Patrick Stewart, Jonathan Frakes, Levar Burt, Brent Spiner.
Scénář: Michael Piller a Rick Berman
Hudba: Jerry Goldsmith
Kamera: Matthew F. Leonetti
Režie: Jonathan Frakes

FILM	DVD
	

EVOLUCE



Musím si postěžovat, že od *Mužů v černém* byla o sci-fi komedie velká nouze. Není se čemu divit, ono to také není žádné vděčné téma. Spojit kvalitní vizuální efekty a vkusný scénář, to vyžaduje hodně umu a práce (a peněz). Naštěstí se objevuje kinohit *Evoluce*, který nabízí stejně kvalitní zábavu jako *Men in Black*. Je sice pravda, že původně měl být film pojat jako čistočisté sci-fi, ale shodou okolností se z *Evoluce* vyklubala sci-fi komedie, a to povedená. Příběh je asi takový: na Zem spadne úlomek jakéhosi kamene, který by se dal přirovnat k nejmenovanému čokoládovému vajíčku s překvapením uvnitř (ne, že by ten kámen byl z kvalitní mléčné čokolády vyrobené z čerstvě vydojeného mléka). Ve svém nitru nese zárodek nového života…. Zní to dost tuctově, ale v režii Ivana Reitmana to určitě tuctové není.



Hrají: David Duchovny, Julianne Moore, Dan Aykroyd, Orlando Jones, Seann William Scott
Režie: Ivan Reitman

15 MINUT



Je pravda, že já osobně jsem thrillerů přesycen, a tak jen výjimečně si nějaký půjčím. Ale *15 minut* skutečně stojí za to. Ani ne tak kvůli příběhu o dvou teroristech z nejmenované východní země, ale spíše proto, že jeden z herců, kteří se ujali role zlých hochů, je česká hvězda Karel Roden. A je nutno říct, že jeho výkon byl ceněn nejen kritiky, ale i diváky. Proti němu stojí taká megahvězda, jakou je Robert De Niro. Už přítomnost těchto dvou hvězd stojí za obstarání.

Hrají: Robert De Niro, Karel Roden, Melina Kanakaredes, Oleg Taktarov, Vera Farmiga
Režie: John Herzfeld



Nová generace rockerů, skupina Linkin Park neuvěřitelně zamávala s příznivci rockové muziky doslova po celém světě. Tahle partička rebelů je jedno z největších překvápek minulého roku, a to nejen u nás. 7 000 000 prodaných nosičů hovoří za vše.



LINKIN PARK

HYBRID THEORY **WARNER MUSIC**

Zeptejte se Delsona, kytaristy skupiny LP na seznam kapel, s nimž by rád jezdil na turné, a dostanete pohotovou odpověď: „Řekli jsme našemu manažerovi, aby vybral jakoukoliv kapelu, a my s ní klidně můžeme jezdit. Naše muzika totiž zabíhá do tolika směrů, že je v podstatě neomezené množství pohodových kapel, se kterými bychom mohli vystupovat." Delson je pochopitelně hrdý na rozmanitost a jedinečnost, tak zjevnou na debutovém albu Hybrid Theory (tak zněl mimochodem původní název kapely). „Největší nepochopením by bylo, že jsme prostě rocková kapela," vysvětluje Delson: „Jsme přesvědčeni, že naše muzika je křížencem mnoha žánrů, hybridem toho, na čem všech nás šest vyrůstalo."

Zvuk LP, který je vystavěn na agresivních hard rockových základech, a je kořeněný hip hopovými zpěvovými stylizacemi a elektronickými přísadami je naprosto jejich – výsledek tvrdé práce, ještě umocněný vlastními, mimořádně výraznými a přirozenými kompozicemi.

„V textech se snažíme zabývat reálnými záležitostmi – ať už se jedná o to, že si člověk připadá bezvýznamný, frustrovaný nebo naopak plný sil, zpochybňuje vlastní myšlenky nebo objevuje temnou stránku sebe sama. Píšeme texty o všedním životě, protože je dobré vědět, že jiní lidé procházejí tím samým jako my. Součástí procesu skládání je to, že každého nahrávám přímo do počítače, abych tak nejlépe sloučil naše digitální a živé prvky. Strávili jsme nesčetně hodin tím, že jsme míchali různé části a snažili se je dát

MONKEY BUSINESS
SAVE THE ROBOTS

SONY MUSIC/BONTON





Za vším nehledej ženu, ale hudebního génia Romana Holého. Byť s ním řada novinářů nemá zrovna nejpříjemnější zkušenosti, lze mu jeho arogantní talk styl odpustit, už právě pro jeho talent. Po J.A.R. a Sexy dancers se rozhodl před více než rokem a méně než dvěma roky postavit funky group složenou ze samých profíků. Za debutové album Why Be IN When You Cold Be OUT sklidili zlatou desku a dvě ceny Akademie populární hudby v kategoriích Kapela roku a Objev roku. K tomu všemu objeli úspěšně celou naši pidi-republiku, vyprodali Lucernu a natočili právě annoncované album. Jako tradičně opět spolupracovali s celou řadou exkluzivních zahraničních i domácích hostů. Za všechny jmenujme alespoň Freda Wesleyho, Hirama Bullocka, Mario Klemense ... Á propos, taky nevíte o koho jde? Nevadí! Ale hraje jim to fakt dobře!

Ad Meer

VARIOUS
NEW GENERATION 1

WARNER MUSIC





Ne, rozhodně za tím nestojí Filip Renč a jeho retro Rebelové, kdo nastartoval nastupující generaci rebelů, pro kterou je tahle kompilace ušitá na míru. Disk obsahuje to nejlepší, co lze ze současný tvrdý hip hopový scény vykuchat a napěchovat na jedno CéDéčko. Celému albu vévodí současná nejuznávanější kapela tzv. nu-metalu Linkin Park (Pozn.: Která si tímto vysloužila čestné místo na této musicside) s hitem One Step Closer, který odstartoval její hvězdnou kariéru. V závěsu za ní najdete kapely jako Him, Blink 182, Uncle Kracker, Wheatus, Bloodhound Gang, Missy Eliot, Sugababes, ale i starý hity Faith No More nebo Ministry. Když si odmyslíte některé „vatoidní" věcičky, které jsou na kotouči jen do počtu, jde vcelku o zdařilou výběrovku.

Ad Meer

PÁN PRSTENŮ – SPOLEČENSTVO PRSTENŮ
SOUNDTRACK
WARNER MUSIC





Album s hudbou k nejočekávanějšímu filmu sezóny vám doslova vezme dech. Najdete na něm původní kousky od věhlasného skladatele, aranžéra a dirigenta Howarda Shorea, ale taky dvě novinky z kláves nenapravitelné sladkobolné Irky Enyi May It Be a Aniron. Pro ty, kteří nevědí o jakej biják vlastně kráčí: Společenstvo prstenů je prvním ze tří pokračování založených na oblíbených knihách J. R. R. Tolkiena a vše, co je o něm důležité vědět, najdete v tomto čísle Xgenu.

Ad Meer

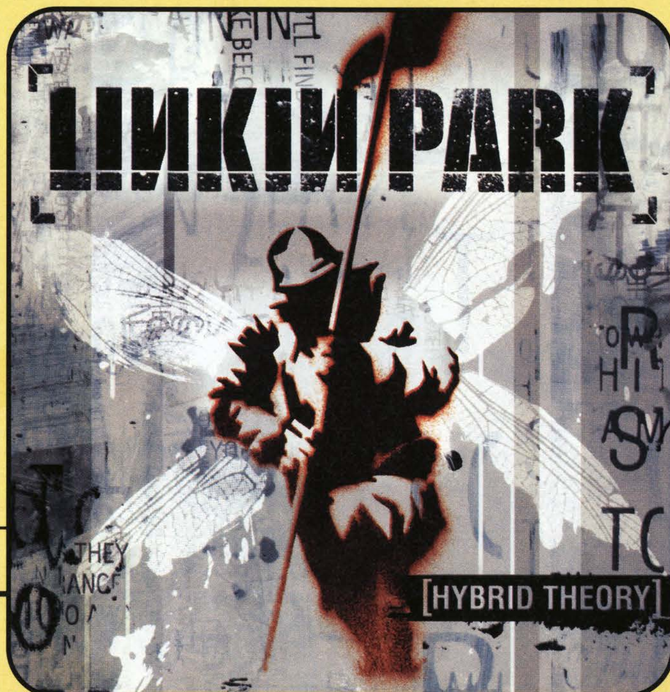
Muzika je to skutečně impozantní, se spoustou dechových nástrojů a vokálů, jenž přesně ladí s vizuální atmosférou filmu. Jen v některých pasážích evokuje neméně výborný soundtrack Jamese Hornera k filmu Statečné srdce.

Pavel Žďárek

dohromady, až jsme získali tu správnou kombinaci a skladbu".

„Chceme, aby výsledná kombinace zněla hodně přirozeně. To je velká část integrity kapely. Chceme, aby se náš zvuk propojil, aby si lidi hned řekli: Sakra, to jsou přece Linkin Park. Bylo by chybou, kdyby místo toho říkali: Hmm, tak nejdřív byla ta hip-hopová část a teď mi tlučou do hlavy rockovej refrén. Chceme, aby ve všem byla dynamika., ale i neustálá, všudypřítomná sevřená esence, takže by nebyl problém poznat, jakou kapelu to vlastně posloucháte."

Po dokončení debutového alba Hybrid Theory se kapela okamžitě vydala na koncertní pódia a seznamovala posluchače na celém světě se svým výbušným vystoupením. „Vždycky jsem chtěl," přiznává Hahn: „Aby naše koncerty byly nabité energií. Používáme



pady, samplery a gramofony s původními vinyly, abychom mohli předvést na pódiu živě všechny party, které jsou na samplech. Písničkám to určitě dodává vzrušující jedinečnost." Energie a sevřenost živého vystoupení zajistily kapele početnou základnu oddaných fanoušků po celém světě. „Od samého začátku jsme se snažili o silný vztah s našimi fanoušky," vysvětluje Bourdon: „Od našeho štábu přes klipy, kvalitní trička a bundy, až k poctivě udržované webové adrese (www.linkinpark.com) se stále snažíme, aby naši fanoušci byli vždy na prvním místě."

Ad Meer



ORBITAL
THE ALTOGETHER 5.1

DVD MUSIC

WARNER MUSIC



O téhle partičce jsme psali v prvním čísle Xgenu a přeli se mezi sebou, kolik hvězdiček jejímu albu přidělit. Dvouhodinový DVD fantasticky mapuje právě onu zatím poslední desku této taneční kultovní kapely. Každá píseň má svůj videoklip, plus jako bonus najdete na nosiči 24 minutovou skladbu Metdown a hlavně skladbu Doctor?, která má dvě různé volby úhlů pohledů a objevuje se vůbec prvně na nějakém nosiči. Dývýdýčko je doplněno o dokument z natáčení videoklipu k Funny Break. Videokazetám už vážně odzvonilo.

Ad Meer

AKTUALITY

Gregorian v Praze

Na konci roku navštívil Prahu soubor Gregorian (psali jsme o nich v čísle 2/2001), sbor mnichů zpívajících gregoriánským chorálem klasické skladby pokladnice rockové hudby uplynulých 40 let. Za projektem stojí osobnost Franka Petersona, světoznámého producenta, který je podepsán např. pod dnes již evergreenem Time To Say Good-bye (duet Andrey Bocelliho a Sarah Brightman) nebo pod posledními alby Sarah Brightman. Gregorian k nám přijeli představit a propagovat své nejnovější album Masters Of Chant 2, které navazuje na úspěšný loňský debut Masters Of Chant, kterého se po celém světě prodalo přes 1 milión nosičů. Druhá kapitola se zdá být neméně úspěšná, vždyť od vydání Masters Of Chant 2 se v Evropě již prodalo přes 500 000 cédéček! Gregorian se se svou novinkou dostali do Top 10 žebříčků řady evropských zemí a bodují i jinde. Mimo jiné posbírali zlaté desky v Singaporu, Polsku, Portugalsku, Belgii, Finsku, Německu, Maďarsku, Norsku, Jihoafrické republice a Austrálii a platinovou deska v Portugalsku. Další informace najdete na této adrese: www.gregorian.de

Perlička

Zpěvačce Faith Hill (psali jsme o ní v čísle 2/2001), interpretce songu provázející biják Pearl Harbor se narodila 6. prosince dcera Audrey Caroline. Příjmení má jako dvě její sestry Maggie a Gracie, McGraw. Šťastný otec Tim McGraw řekl: Jsem stále králem domu a moje děvčata mě tam budou vždy udržovat. Nemůžu být šťastnější..

CAPPADONNA
CAPPADONNA HITS

SONY MUSIC/BONTON





Ten titul zní sice dost samožersky, hlavně pro gró tuzemských posluchačů, kteří ani ve snu netuší, kdo to vlastně ten Cappadonna je. (Pozn.: Donna je žena a Cappa s trochou fantazie džus a nebo japonská bigmonster). Možná to neví ani rajským plynem „sexhalovaní" návštěvníci divokých party. Tak abyste věděli, Cappadonna je raper, o jehož „pěveckých" schopnostech se od 18. listopadu mohli přesvědčit i všichni tuzemáci, kteří zavítali na jeho špičkoidní pražský koncert. Jo, a stejně jako v Roxy, tak i na albu ho doprovází řada hostů, včetně bratrů z hiphopového tělesa The Wu-Tang Clan, s nímž je Cappadonna spojen pupeční šňůrou. Prostě pojmenovaným albem Capadonna Hits se Capadonna loučí s nahrávací společností EPIC-(t)ĚPIC!

Ad Meer

WU-TANG CLAN
WU-TANG IRON FLAG

SONY MUSIC/BONTON





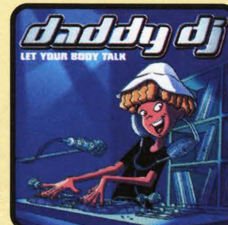
To fakt není možný, že je neznáte. Tak si nejdřív přečtěte recenzi na Cappadonnu a pak se vrhněte zpět k těmto řádkům. Tahle barvená partička patří k nestorům americké hiphopové scény. Jo, to je přesně ten žánr, který u nás nikdo nedělá, nebo ho nedělá tak dobře, aby se o něm veřejně vědělo. Pokud se mýlím, jsem tomu rád. Jejich nové album, které točí ve dvou studiích zároveň (přítomný čas je zvolen záměrně, neboť v době vzniku tohoto textu, ještě ani na vydavatelství nevěděli, jestli to do 18. prosince, na kdy bylo vydání alba stanoveno, stihnou), produkuje opět duchovní vůdce skupiny a producent RZA. Do (byť zřejmě jen amerických) rádií uvedou pilotní singl Pinky Ring. Na jistě velkolepé video se pak můžete těšit až na začátku 2. roku 3. tisíciletí u příležitosti druhého singlu Back In The Game – jo, Game, to se sem hodí.

Ad Meer

DADDY DJ
LET YOUR BODY TALK

SONY MUSIC/BONTON





Projekt Daddy DJ vzešel z náhodného setkání tří DJ's – čtyřiadvacetiletého Davida, původem z nové Kaledonie, Francouze Jeana Christophera, který v minulosti spolupracoval např. s dýdžejem Gigi D'Agostino nebo Blondie, a charismatického Martiničana (Pozn.: To jako, že je furt naloženej v Martini) Charlyho. Tak tihle tři jezdci na deskách vyprodukčili první společný singl, který rychlostí chřipkové epidemie „zamořil" většinu evropských rozhlasových žebříčků. V současnosti můžete mít v uchu jejich třetí singl Over You, který rozčeřil rozhlasové vlny přesně v den vydání debutového alba Let Your Body Talk. Nechte promluvit svá těla, skočte si na nějakou diskošku a dejte si od Daddy DJ zahrát nějakou tu pecku.

Ad Meer



U většiny naší populace najdeme v domácnosti videorekordér. Popularita tohoto zařízení je značná, v jeho prospěch mluví schopnost nahrávání. Na straně druhé, kvalita videa, máme-li na mysli nejrozšířenější systém VHS, je slabá. Ani kvalita originálních kazet není to pravé, což pak teprve po několika přehráních. Páska se prostě opotřebovává.

COŽ TAKHLE DVD PŘEHRÁVAČ?















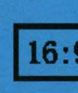


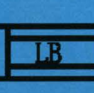




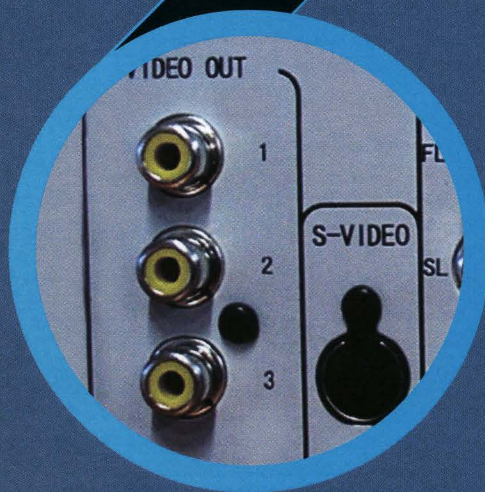










V praxi se jedná o klasickou ukázku nevýhod záznamu analogovým způsobem. Ano, je zde řada systémů, které se snaží tyto nedostatky odstranit nebo potlačit. Ovšem, pak nám úměrně tomu roste i cena daného přístroje. Nabízí se tedy otázka, co by se dalo udělat pro audiovizuální zážitky v našem domově. Odpověď je tu, pokud se alespoň občas objevíme ve videopůjčovně a nějaký ten kousek ke zhlédnutí si odneseme domů. Je na čase pořídit si DVD přehrávač! A není to právě marná investice ani když váš stávající videorekordér používáte hlavně pro nahrávání z televize. Pojďme ale dál.

Co to vlastně DVD je? Takže popořádku. Zkratka DVD znamená v angličtině Digital Versatile Disc, v doslovném překladu tedy Digitální Mnohostranný Disk. Pochopitelně, nejedná se o mnohostrannost ve smyslu, že na kotoučku najdeme tři, čtyři nebo více stran. Jde spíše o pokus demonstrovat, že tenhle disk se bude používat na ledacos. I když... Ale k tomu za chvilku. Tak máme disk. Vypadá na první pohled úplně jako klasické CD. Jen dat se na něj vejde několikanásobně víc. Řádově GB (gigabyty). Tady se dostáváme k malé noticce o výše zmíněných stranách. DVD disc totiž může být oboustranný. A aby toho nebylo dost, data na každé straně mohou být uložena ve dvou vrstvách. Ejhle! A rázem tu jsou čtyři strany, byť je naše definice trošku abstraktní.

K tomuto disku existují samozřejmě zařízení, která mají za úkol jej přehrávat. Nejprve jen letmo zmíníme počítačovou platformu. DVD mechaniky jsou již dnes téměř standardem, který pomalu vytlačuje CD mechaniky. Stále častěji tak na počítačích vidíme dvě mechaniky – DVD mechaniku a CD vypalovačku. S přehráváním DVD na počítači je to ovšem trochu složitější. Kromě DVD mechaniky je třeba mít příslušný softwarový přehrávač. Navíc by vaše grafická karta měla mít dekodér. Stejně tak v případě zvukové karty, podpora moderních zvukových systémů (AC-3, Dolby Digital) a pří-

V ČEM SE DVD VIDEO LIŠÍ OD VHS?

• Je **digitální**, čtení probíhá opticky. Můžete je prakticky neomezeně opakovaně přehrávat, bez ztráty kvality.

• Kvalita reprodukce je podstatně lepší než u VHS. A to nejen videa, ale i audia. **Zvuk**, na který jste zvyklí z kina tak můžete vychutnávat i v teple domova. Podmínkou je jen kvalitní audiosestava.

• Větší **interaktivita**. Většina DVD filmů je rozdělena do kapitol. Nemusíte tak pracně hledat část, kam jste se minule dokoukali. Sledovat můžete po kapitolách. Vše je obvykle přehledně ztvárněno v podobě grafických menu.

• **Jazykové verze.** DVD nabízí možnost volby jazyka (až 8), ve kterém je film přehráván. Můžete tak sledovat film česky a pro osvěžení znalostí jazyka pak přepnout, třeba do angličtiny. Podobně je to s možností titulků. Pokud jsou k dispozici (až 32 verzí), můžete, ale nemusíte si je zobrazit. Opět v různých jazykových verzích.

• Dodatečné **informace**. Dost časté je, že na DVD naleznete i sekci Film o filmu, profily hlavních postav, životopisy, pozadí námětu apod. Vše opět graficky ztvárněno. Je to podobné práci s webovým prohlížečem či nějakou interaktivní prezentací.

• DVD přehrávače umí i další **standardy**. Obecně to jsou: klasické audio CD, SACD a starší video CD (Video CD, S-Video CD). Poměrně častá je i podpora MP3!

• Věc má drobný háček. Distribuční filmové společnosti si vynutily rozdělení světa do šesti **regionů**. V každém regionu tak můžete na přehrávačích v místě prodávaných přehrát jen disky určené pro tento region. Ovšem existují i přehrávače, tzv. region free, které toto rozdělení ignorují a umožňují vám přehrávat DVD bez ohledu na region určení.

NINTAUS DVD-N9901

Poporované formáty:
DVD, VCD, SVCD, CVD, MP3, CD (audio), DVCD, HDCD, Photo CD
DTS digitální výstup,
Dolby digital (AC-3) dekodér,
5.1 surround digitální výstup.

Kompatibilní s CD-R a CD-RW disky.
Lze přehrávat DVD disky všech regionů (region 1.- 6.)

Multi angle
(možnost sledování pořadu z pohledu více kamer) & Multi story (záleží na konkrétním DVD disku).

Audio výstupy: optický, koaxiální, 5.1 CINCH

Video výstupy: 3x kompozitní, 1x S-Video, 1x SCART (RGB)

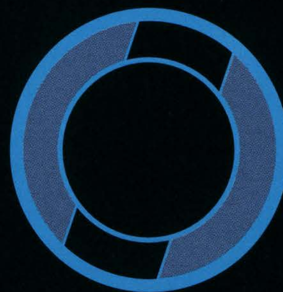
Rodičovský zámek
Uživatelské menu na obrazovce

Obrazové módy 16:9 & 4:3
Obrazové normy PAL / NTSC
Různé módy funkce KARAOKE

Dvě hry: Tetris a Othello

Cena: cca. 12000 Kč včetně DPH.







slušná reprosoustava je žádoucí. Je sice možné všechno emulovat softwarově, ale nároky na výkon počítače jsou pak obrovské. Dalším nepříjemným faktorem je i hluk běžícího počítače. To lze vyřešit nákupem speciálně odhlučněné sestavy či caseu. Naším cílem je ale možnost sledovat kvalitní video v pohodě našeho obývacího pokoje. Proto nás budou zajímat stolní přehrávače - obdoba klasického videa.

Tuto skupinu můžeme ještě rozdělit do dvou kategorií: DVD přehrávače a herní konzole poslední generace. Nejnovější herní konzole umí přehrávat i DVD. Pokud o nějaké takové konzoli uvažujete, máte v zásadě vystaráno. Nepočítáme-li audiosestavu, zbývá nám většinou dokoupit jen dálkové ovládání. V případě PS2 od Sony pak vystačíme i s obyčejným ovladačem. Z hlediska komfortu je dálkové ovládání mnohem lepší. U Xboxu je „dálka" naprostou nezbytností. Jak je u Microsoftu zvykem: dáme vám všechno – když si to zaplatíte. Ale cena Xboxího dálkového ovladače je srovnatelná s cenou originální dálky k PS2 od Sony.

Proč tedy kupovat stolní přehrávač? Ne každý si herní konzoli pořídí. A někdo bude preferovat právě fakt, že stolní přehrávač poskytuje maximální komfort a mnoho dalších funkcí. Kromě audio CD, které umějí i konzole, tu většinou najdeme i podporu Video-CD, u některých modelů i MP3!

Cenová separace u DVD přehrávačů se drží stejných pravidel, jaká u elektroniky platí. Víc peněz dáte za bohatší rejstřík funkcí a za značkové zboží. Většina lidí si ovšem vystačí se základními vlastnostmi DVD. Je tu ale několik věcí, které nás budou zajímat. Jednak je to paleta podporovaných formátů. Přehrávač by si měl poradit i s Audio-CD, Video-CD a v neposlední řadě by nás měla zajímat i podpora MP3. SACD (Super Audio CD od Sony) je také zajímavý, ale pokud nejste hudebním nadšencem, jeho absence vás mrzet nemusí. Naopak, nezapomínat na to, aby výrobce deklaroval podporu pro čtení CR-R/RW disků. Další důležitou vlastností je přítomnost dekodéru zvuku. Pokud nemá přehrávač dekodér Dolby Digital 5.1 (AC-3), je nutno počítat s nákupem zesilovače či audiosoustavy, která tento dekodér bude mít. Jinak můžete zapomenout na zážitek z prostorového zvuku.

Ceny přehrávačů DVD začínají na zhruba 10000 Kč, výběr je opravdu široký. Cena narůstá za různá vylepšení (plynulé zrychlené přehrávání, digitální vylepšení obrazu, paměť pro jednotlivá nastavení disků, lepší D/A převodníky atd.). Od dvaceti tisíc začíná kategorie luxusních přehrávačů, obvyklý strop je někde u třiceti tisíců. Pak už je tu kategorie "bílých vran" - různé profesionální vychytávky, případně přenosný DVD přehrávač od Sony - včetně displeje, bratru za 50 tisíc korun. Případně i luxusní model stolního přehrávače za 70 tisíc od stejného výrobce. No, nekupte to...

Ondřej Pessr

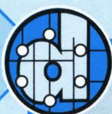
JAK NAKUPOVAT

Po přečtení tohoto článku byste měli mít rozumnou představu, co od DVD přehrávače očekávat a chtít. Pokud jste laici, nevadí. Zajděte do nějakého specializovaného obchodu, rádi vám poradí. Moje zkušenosti jsou v tomto směru veskrze kladné, prodavači vždy dokázali polopatě vysvětlit, co, proč a jak. Je dobré se ptát, co všechno od přehrávače chcete. Někdo klidně oželí MP3 a SACD. Někdo zase bude chtít, aby přehrávač uměl například i Photo-CD. V současnosti není třeba tolik hledět na značku, lépe je hlídat požadované funkce a cenu.



NAHRÁVÁNÍ

Na DVD lze i nahrávat. Dokonce existují i přepisovatelná DVD. Nepříjemným faktem je, že v současnosti zuří boj mezi třemi velkými aliancemi výrobců. Jedná se o to, který z jejich formátů se prosadí jako standard. Do té doby se musíme smířit s tím, že tu máme standardy tři. Bohužel, vzájemně nekompatibilní. Ale vypalování DVD a videa obecně se budeme věnovat příště.



Jistě jste se velice těšili na další díl seriálu o programování. Tak je tady a dnes se naučíme něco o struktuře programu v Pascalu, o identifikátorech, některých typech proměnných a uvedeme si první příkazy.

ÚVOD DO PASCALU



Struktura programu v Turbo Pascalu.

Zdrojový kód programu je textový soubor, který si můžete prohlížet třeba i v poznámkovém bloku. Na začátku musí být uvedeno klíčové slovo Program a jméno programu (cokoliv, na tom nezáleží). Klíčové slovo je slovo vyhrazené jazykem pro vlastní potřebu. Znamená to, že ho nesmíte používat k ničemu jinému (např. jméno proměnné), než k účelu určeném jazykem. Následováno deklaračními bloky (o tom později). Dále je klíčové slovo begin, uvozující začátek bloku příkazů (nebo složený příkaz) a na konci klíčové slovo end, ukončující blok, následované tečkou. Tato dvě klíčová slova v žádném programu nesmějí chybět.

Jednotlivé příkazy jsou od sebe odděleny středníkem, nová řádka příkazy neodděluje. Můžete jich napsat několik na řádku i jeden rozepsat na více řádek.

Důležité, zvláště u delších a složitějších programů jsou komentáře (poznámky). Ty se píšou mezi dvojici složených závorek {...} a překladač si nevšímá textu napsaného mezi nimi.

Identifikátory

Identifikátory označují konstanty, proměnné, typy, funkce a procedury. Dalo by se říci, že téměř vše, co není klíčové slovo, je identifikátor. Identifikátory začínají písmenem a mohou obsahovat písmena, číslice a znak podtržítka. V Turbo Pascalu může být identifikátor dlouhý nejvýše 63 znaků (další znaky nemají význam). Pascal nerozlišuje malá a velká písmena. Každý identifikátor musí být nejdříve definován (deklarován) a pak teprve může být používán.

Již jsem se zmínil o proměnných.

Proměnné

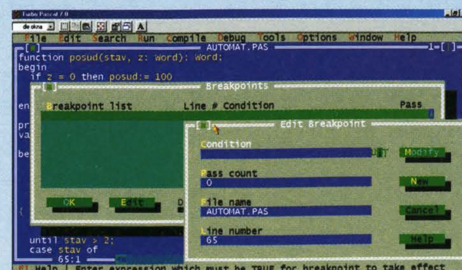
Proměnné (z matematiky známe například x,y,z...) můžeme přiřadit nějaký obsah (číslo, znak, větu...) a provádět s nimi operace. Nejdříve však musíme překladači oznámit, že hodláme proměnnou použít (viz předchozí odstavec), to se nazývá deklarování proměnných. Toho dosáhneme napsáním klíčového slova var (= variable, proměnná) následovaného jménem, spíše několika jmény proměnných a určením jejich typu. Typ proměnné může být třeba právě znak, řetězec znaků, číslo a jiné, a typ také určuje přípustné operace s proměnnou (u čísel matematické operace, u množin průnik, sjednocení atd.). Přiřazení hodnoty do proměnné provádíme dvojicí znaků :=, kde na levé straně je jméno proměnné a napravo hodnota, jiná proměnná či výraz (matematický) z několika proměnných. Nemůžeme přiřazovat proměnné určitého typu hodnotu jiného typu. Například číslu znak apod.

Čísel máme navíc několik druhů. Protože počítač neumí uchovávat neomezeně velké nebo malé číslo a kvůli efektivitě práce s nimi, je v Pascalu zavedeno několik druhů. Nejčastěji používaným je typ integer = celé číslo. Dalšími typy jsou například real (reálná čísla), char (znak) a boolean (pravdivostní hodnota). Typy dělíme do několika skupin. Na typ ukazatele, strukturované typy, typ real a ordinální typy. Strukturované typy jsou pole, řetězce, záznamy, množiny a soubory. Ordinální typy jsou spočetné. Lze u nich určit předchozí a následující prvek. Jsou to integer, interval, boolean, výčtový typ a char.

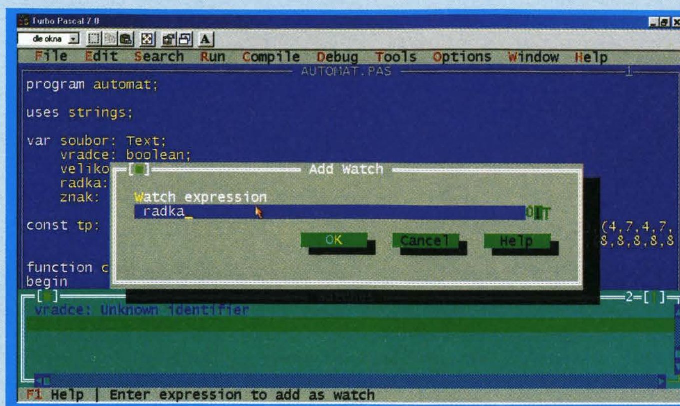
Uveďme si krátký prográmek typický pro učebnice programování:

```
program Ahoj;
begin
   write('Ahoj');
end.
```

Jak již bylo řečeno, nemusíte dodržovat malá a velká písmena, ani odsazení řádků, ale kvůli přehlednosti je to tak lepší. Tento příklad po spuštění vypíše na obrazovku slovo Ahoj. Nejspíš jste již přišli na to, že tak učinil příkaz write (= piš), který vypíše údaj v závorkách. Výraz v uvozovkách je textový řetězec, který se má vypsat. Bez uvozovek by to znamenalo: vypiš hodnotu proměnné Ahoj (kterou jsme v příkladu nedeklarovali). Do závorek můžeme psát několik výrazů za sebou, oddělené čárkami. Opakem příkazu write je příkaz read (=čti), kde se v závorce píše proměnná, do které se ukládá hodnota přečtená z klávesnice. Příkaz writeln vypíše, stejně jako write, údaje v závorkách a navíc odřádkuje. Kdyby jste volali dva příkazy write po sobě, tak druhý naváže na poslední vypsaný znak prvního write a nezačne psát na novém řádku. Příkazy write a writeln také umožňují formátovaný výpis. Při formátovaném výpisu si určíte, na kolik míst se má výraz zobrazit. Napíšete write(proměnná: počet míst). Bude-li hodnota proměnné delší,







nebude mít počet míst vliv, jinak se před hodnotou proměnné vypíše počet mezer odpovídající délce hodnoty proměnné – počet míst.

Někoho možná napadne, že používáme identifikátory write, read aniž bychom je deklarovali. Zjednodušeně můžeme říci, že jsou deklarovány implicitně, stejně jako několik dalších (více v díle o modulech).

V deklaračním bloku můžete také deklarovat návěští. Návěští jsou spjaté s příkazem goto, ale tohoto způsobu se využívá jen ve výjimečných případech. Dále můžete deklarovat konstanty. Docílíte toho klíčovým slovem const, následovaným jmény proměnných a jejich hodnotami.

Např:
const PI = 3.14;

Pascal konstantě sám přiřadí správný typ, podle hodnoty. Dále můžete deklarovat nové typy, funkce a procedury. O tom však někdy příště.

Typ Integer.

Celých čísel je nekonečně mnoho a všechny se tudíž nemohou vejít do počítače. Typ integer označuje tedy jen určitou podmnožinu celých čísel. V Turbo Pascalu je maximální hodnota celého čísla typu integer uložena v konstantě maxint = 2^{15}-1 = 32767. Proměnné typu integer tak mohou nabývat hodnot od -maxint do +maxint. Použitelné operátory na typ integer jsou +, -, *, div (celočíselné dělení se zbytkem) a mod (operace modulo = zbytek po celočíselném dělení). Dále na typ integer můžeme použít některé matematické funkce (absolutní hodnota). Priorita operátorů je jako v matematice (+ a - mají menší prioritu).

Hodnoty typu integer můžeme porovnávat pomocí relačních operátorů: =, <, >, <> (nerovná se), <= (menší nebo rovno), >= (větší nebo rovno).

Typ Char.

Do proměnné typu char můžeme uložit jeden znak z ASCII tabulky. Znak musíme uzavřít mezi apostrofy ('x'). Přiřazení můžeme též provést pomocí hodnoty znaku v ASCII tabulce - napíšeme # následovaný pořadovým číslem znaku (#69 – odpovídá E), nebo funkcí chr(číslo). Takto můžeme do proměnné přiřadit i nezobrazitelné znaky. Opačně než funkce chr působí funkce ord, která vrací hodnotu znaku v ASCII tabulce. Již jsem se zmínil, že pro ordinální typy lze určit jejich předchůdce a následníka. Lze tak učinit pomocí funkcí succ (následník) a pred (předchůdce). Např. succ('C') = 'D'.

Typ Boolean.

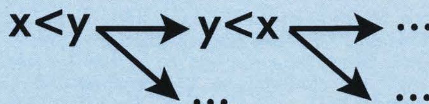
Typ boolean označuje pravdivostní hodnotu. True (pravda) a false (nepravda). Relační výraz je výraz typu boolean (je menší/není menší). Výrazy typu boolean můžeme řetězit pomocí operátorů and (logický součin – oba výrazy jsou pravdivé => true, jinak false) a or (logický součet - alespoň jeden výraz je pravdivý => true, jinak false). Opačnou hodnotu získáme operátorem not.

Nyní můžeme rozšířit své znalosti o některé příkazy. Nejdříve příkaz if. If vyjadřuje podmínku. Je-li výraz za if pravdivý, proveď příkaz za then, jinak proveď příkaz za else. Else nemusí být uvedeno. Konstrukce if-then-else je jeden příkaz, tedy za příkazem po then nesmí být středník.

Příklad (x,y jsou integer):

```
if x>y then
  write('x je větší')
else
  write('y je větší');
```

Většinou vyžadujeme provedení více příkazů. Potom je musíme uzavřít do složeného příkazu begin...end. Else se vztahuje k poslednímu uvedenému if. Potřebujeme-li několik podmínek tvaru:



Můžeme to zapsat:

```
if x<y then
begin
  if y<z then ...
  else ...
end
else ...;
```

Dalšími důležitými příkazy jsou příkazy cyklu. Prvním je příkaz while podmínka do příkaz, který opakuje příkaz nebo složený příkaz, dokud je podmínka pravdivá.

Příklad:

```
while x<y do x:=x +1;
```

Dalším příkazem cyklu je repeat příkaz until podmínka. Příkaz se opakuje, dokud není splněna podmínka. Na rozdíl od while, tělo (příkaz) repeat-until proběhne alespoň jednou. Za příkazem po repeat, nesmí být uveden středník.

Při psaní těchto cyklů musíte dbát na jejich konečnost. To znamená, že po určitém (byť předem neznámém) počtu kroků nastane případ, kdy program tělo cyklu opustí. Nestane-li se tak, cyklus nikdy neskončí (tzv. zacyklení se). Pokud jste stále v Turbo Pascalu, přerušíte program Ctrl+Break, ve Windows ho můžete ukončit násilně a v DOSu musíte resetovat počítač.

Pascal zná ještě jeden příkaz cyklu a to příkaz for. Používá se pro cykly s předem známým počtem průchodů – pro i od A do B opakuj příkaz. Proměnná i (můžete ji nazvat jakkoli) musí být ordinálního typu. Syntaxe příkazu for je for proměnná:= počáteční hodnota to koncová hodnota do příkaz. Počáteční hodnota musí být menší než hodnota koncová. Použijeme-li místo to downto, musí být počáteční hodnota větší než koncová a proměnná nabývá hodnot postupně od horní meze k dolní.

Příklad:

```
for i:= 5 to 10 do write('i je ', i);
```

Nyní si můžete projít příklad v Pascalu uvedený minule a rozebrat si, co vlastně dělá (tento algoritmus na výpočet největšího společného dělitele se jmenuje Euklidův). Příště se podíváme na další typy proměnných.

Jan Doležel



Chtěli jste to, máte to. Rubrika vašich dopisů startuje jedním dlouhým a jedním krátkým dopisem od vás, čtenářů. Děkujeme všem za podporu, kritiku i chválu. Pište dál, protože z došlých dopisů budeme vždy losovat jednoho nebo více pisálků, kteří od nás dostanou nějaký dárek. Tentokrát hru *Doom* pro GBA vyhrává Břetislav Kudrna z Kutné Hory. Dodatečně gratulujeme k svátku!

Nazdárek Xgeni!

Zdraví Vás čtenář Tomáš z Frýdku – Místku. Koupil jsem si vaše první a druhé čísle a zatím této investice nelituji. Časák je v záběhu a za padesát očí je adekvátní. /vlastně 49,- Kč/ Vezmu-li objektivně jeho obsah, nabízí solidní informace, přehlednou grafiku a kvalitní obrázky. Ale hezky popořadě... /ostatně chtěli jste názory, máte je mít ne?/

Hezký úvod šefredaktora, upřímný apod. Jen doufám, že časem dostanou prostor k vyjádření i samotní čtenáři. Máme demokracii a pokud nejste zahledení příliš sami do sebe /což samozřejmě netvrdím/ je toto něco jako nutnost nebo velkorysé gesto. Teďať píší kritici, vážně rád si to přečtu! Pochvalné jakbysmet.

Ještě k logu vašeho časopisu. Do těhle věcí tak trochu dělám a dokážu ocenit zajímavý nápis, ale ve vašem případě je to bez prominutí odfláklá hrůza! O první čísle jsem si horko těžko řekl ve stánku když jsem to ani sám nepřečetl a ještě ke všemu ta paní uvnitř byla mírně nahluchlá. No nic, váš časák si přece nekupuju kvůli logu, ale názor je názor pokud si za ním stojíte. Ovšem dát to na trička, to je kapku troufalé. Kolik jste jich prodali? Rád bych vám dělal reklamu, ale jako estét bych byl sám proti sobě. Jinými slovy, nudné, nezajímavé, prázdné nic za dva stováče. Ne, děkuji.

Jedem dál. Komiks. Lehce infantilní, pěkně nakreslený ale opět bez výraznějšího nápadu. Soutěž... hmmm, výhry jsou určeny pro malé děti, já ve svých čtyřiadvaceti letech bych se při zapojení do soutěže cítil fakt debilně, opravdu nic lepšího na skladě výher tak i otázek, nemáte? Jdeme dál. Téma. Dobré, aktuální a informativní. I když Gamecube já nežrat.

Recenze. Všechny hry jsou fakt tak dobré? Málo kritiky, to je podezřelé! Vysoké prognózy mě v tom drobátko utvrzují, no ale to si vyřiďte se svým svědomím. Třeba vám křivdím, ostatně 100 lidí, 100 chutí, s tím se nedá nic dělat.
Zaměřeno na ... survival horror. Bravo! Tady se nápad povedl ikdyž pravda, nic originálního takhle sepsat pár her s horáčovou atmoškou. Teď si jen říkám že jste tam měli raději prdnout plakát s podobnou tématikou, ne tu blbost co tam je. Tož doufám že v jednom z čísel objevím třeba plakát Resident Evil, Silent Hill nebo pod. A propó, víte že je natočen film „Resident Evil"? Přál bych si uveřejnit nějaké bližší informace, prosím. Já viděl akorát pár obrázku na internetu.
Laboratoř. Je to k něčemu? Nešlo by tam dát radši pár speciálních kódů na různé hry? Myslím že se tomu říká cheaty...
Rozhovor. Dejme tomu ale ruku na srdce, který čtenář ho čte...? Raději bych se zeptal náhodně vytipovaných hráčů na tu a tu hru, třeba Gran Turismo bych navrhl. Zrovna hraji 2 a jsem lehce nadšen. Metal Gear... výborná hra, hezky se to prožívá, dokonalá atmosféra! Myslím že teď už je jasné že jsem majitelem PS 1 a jistě ještě nějaký čas budu. Velmi se mi nelíbí váš verdikt že je to cituji: „legenda na odchodu". Zatím nemám problém schánět nové i staré hry a doufám že to tak ještě bude. Každý nemá deset tisíc na dvojku! A to nemluvím o cenách her...!!! Vždyť je to šílené.

S jedničkou jsem zažil mnoho hezkých chvil tak nevím proč ty řeči o odchodu. A nejsem sám. Ti, kteří na ni tehdy neměli, si jí dnes mohou za rozumnou cenu pořídit, opět nemluvím o kvantě her. No, raději toho nechám, bylo by to na několikastránkový dopis a tolik času a úsilí vám nedám, stejně nic nezmůžu.
Kultura... film je v pořádku, hudba ne. Né každý poslouchá tvrdý metal takže jsem tolerantní a nabídku komerčních slátanin přenechám duševně slabší. Ale chápu, hudební firmy dobře platí. A co na tom že jsem opět našel samé nahodné vysoké ohodnocení. BRAVO je proti tomu undergroundový xerox sešit haha

Abych to uzavřel. Chtěl jsem spíše chválit ale místo toho se ve mě probudil jakýsi živelný upřímnobudič, nemějte mi to za zlé, já vám přeju i když to tak nejspíš nevypadá. PS 1 žije a stále sedí na konzolovém trůnu. Než budou cenově dostupné ostatní konzole, uběhne řada let...

To je asi vše co jsem si vám dovolil sepsat, promiňte mi chyby. Zdravím vás všechny a přeji mnoho úspěchů v souvislosti s XGENEM jakožto příjemné pracovní povinnosti a současně přeji všem hezké svátky, které se nezadržitelně blíží.

S pozdravem Váš čtenář /zatím/
Tomáš Cmíral, Frýdek – Místek

P.S. Co žebříčky hráčů, nebudou? Tady je můj!

PSOne:
1. Medal Of Honor,
2. Resident Evil 3
3. Dino Crisis II
4. Blade
5. Chessmaster II







Vážená redakce,

Poprvé jsem na Xgen narazil při návštěvě Prahy a hned ho koupil. Bylo to druhé číslo. To první se mi potom ještě podařilo naštěstí sehnat. A od té doby už čekám na každé další. Ale určitě nejsem sám.

Mám doma PC, SNES a z těch nových herních rachtátek to je Game Boy Advance (jak vy píšete GBA). Váš časopis je tedy pro mě ideální, protože nejsem žádný herní maniak, rád mám přehled a rád se pobavím. Tohle vše v Xgenu najdu. Takže jsem uvítal i PC ve třetím čísle, i když je škoda, že Xgen nevydržel čistě konzolový. Ale jak říkám – mě to nevadí. Rád hraju a je mi jedno na čem.
Jelikož více stran ve třetím čísle pro mě bylo skutečně příjemným překvapením, věřím, že i příště mě zase něčím překvapíte. Třeba hromadou recenzí. Plakáty jsou super, moc se mi líbí comics, tématické články o hrách i filmové recenze. Doufám, že v načatém trendu budete pokračovat. Většina vašich autorů dobře píše (i když ten článek o Civilizaci nebyl zas tak úplně ideální – upřímně), je jen škoda, že váš časopis není nafukovací, protože Xgen přehltám během dvou dnů, a pak nemám, co číst (ještě mě napadlo, že ten článek o Xboxu mi nepřišel moc objektivní – nemyslím si, že by Playstation2 byl o tolik slabší než Xbox).

Držte se, snažte se, neusněte na vavřínech a napište třeba něco o jednotlivých žánrech (sci-fi, akční atd.) nebo články jako Násilí ve hrách, Erotika ve hrách a tak. Zajímal by mě váš pohled na tahle témata.
S pozdravem více dobrých her k vaření

P.S.: Máte super web – jenom by to chtělo více článků (ale novinky jsou bezva!).

Břetislav Kudrna, Kutná Hora

U dopisů čtenářů neprovádíme jazykovou korekturu.

VIDEOHERNÍ SPECIÁLKY



4.990,- Kč

GAME BOY ADVANCE

Konzole
Game Boy Advance



5.390,- Kč

GT2 RACING PACK

Konzole PSone
s hrou Gran Turismo 2



11.990,- Kč

PLAYSTATION 2

Super cena.
Multimediální konzole.

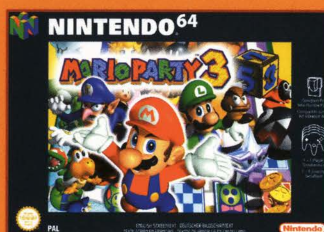
GAME BOY ADVANCE | **GAME BOY COLOR** | **NINTENDO 64** | **PlayStation 2** | **PS one**



Harry Potter
2.499,- Kč



Harry Potter
1.999,- Kč



Mario Party 3
2.399,- Kč



Silent Hill 2
1.999,- Kč



Harry Potter
1.599,- Kč



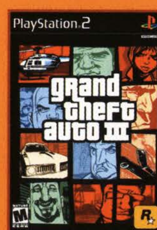
Doom
2.199,- Kč



Pokemon Crystal
1.899,- Kč



Paper Mario
2.899,- Kč



GTA3
1.899,- Kč



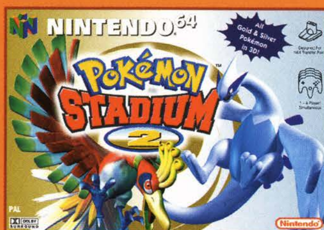
The Italian Job
1.399,- Kč



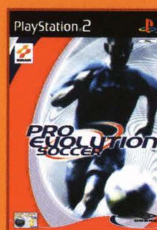
Wario Land 4
1.999,- Kč



James Bond:
World is Enough
1.599,- Kč



Pokemon Stadium 2
2.999,- Kč



Pro Evolution Soccer
1.999,- Kč



SHEEP DnW
1.299,- Kč

Všechny uvedené ceny jsou včetně DPH.

www.qshop.cz
infoline:
02 81917766

Kompletní nabídku her a příslušenství pro konzole Nintendo a Sony naleznete v našich prodejnách a na www.qshop.cz.

O.D. Kotva, Nám. Republiky 8, 110 00 Praha 1
Dětský Dům, Na Příkopě 15, 110 00 Praha 1
Olympia Centrum, U dálnice 777, 664 42 Brno-Modřice
Futurum Obchodní Centrum, Vídenská 100, 619 00 Brno
Zábavní Centrum CČM, Chlumecká 8, 198 00 Praha 9



Q-shop